平成6年1月17日発行　第9巻第2号通巻106号　昭和62年5月6日第3種郵便物認可

THE GRANDMOTHER OF ALL BATTLES!

月刊ゲーメスト増刊

がろうでんせつスペシャル

餓狼伝説 SPECIAL



餓狼伝説のすべて
ストーリーダイジェスト

餓狼伝説16人のスペシャルパワー
キャラクターの全てを完全網羅

メイキング・オブ・餓狼伝説スペシャル
開発者㊙インタビュー
データファイル
設定原画集

全身全霊不屈の攻略
対CPU&対戦攻略

餓狼伝説コミック
古葉美一
維君保プ
塩原利康

スペシャル特別付録
餓狼伝説スペシャル特大ポスター

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.106
1280yen


Human Hudson
PC Engine
アーケードカードが実現!
PCエンジンで『餓狼』をプレイ!!
ARCADE CD·ROM² 専用
宿命の3人を含む15人の餓狼キャラクターが、世界最強を賭けて大激突!格闘ゲームの超人気シリーズ最新作が早くもPCエンジンに移植決定!
NEO GEO
がろうでんせつスペシャル
餓狼伝説 SPECIAL®
'94年内発売予定・価格未定
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1993
新たなる闘い
餓狼伝説2®
がろうでんせつ2
アーケードカード同時発売
'94年3月12日発売
価格¥6,900(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992
'94年3月26日発売
価格¥6,900(税別)
ゲームの常識を超えた巨大キャラの過激なバトル。接近戦でズームイン、間合をとるとズームアウトする、スーパーリアルアクションの決定版!
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992
龍虎の拳™
りゅうこのけん
WORLD HEROES 2™
ワールド ヒーローズ
'94年内発売予定・価格未定
総勢14人のヒーローが集結。史上最強の栄誉を奪取するため、今再び過激なデスマッチが始まる! 146メガパワーがPCエンジンで大爆発!
©1994 HUDSON SOFT
©SNK/ADK 1993
アーケードカード専用第1弾ソフトとして『餓狼伝説2』がいよいよPCエンジンで体験できる!CD·ROM²最大540メガの大容量をフルに活かし、ネオジオ版オリジナルの完全移植を実現。18メガを一挙に読み出す超パワーで、あの迫真のグラフィックや豊富なアクションパターン、独自の2ラインバトル・システムなど餓狼の世界をまるごと再現。もちろんアタリ判定や挑発、ド派手な超必殺技もオリジナルと同様。さらにネオジオ版音楽CDをアレンジして収録したニューCDサウンドで、迫力も倍増! 君のPCエンジンで、狼たちの熱い闘いが始まるのは、もうすぐだ!
アーケードカード(16メガD-RAMカード)Duo/Proで君のPCエンジン CD·ROM²のバッファRAMが一挙に9倍もパワーアップ! なんと18メガの大きな読み込みにより、100メガ以上の大容量アーケードゲームもまるごとCD·ROM²で再現してしまうぞ! 専用・対応ソフトも『餓狼伝説2』を皮切りに続々登場予定。乞うご期待!
■アーケードカードDuo/価格¥12,800(税別)
■アーケードカードPro/価格¥17,800(税別)
●'94年3月12日発売 ●発売/NECホームエレクトロニクス
☆発売記念『絶対もらえるプレゼント』キャンペーン実施!! 上記4つのゲームソフトを対象商品とし、オリジナルグッズをもれなくプレゼント予定!
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)
発売元:
NEC NECホームエレクトロニクス
SUPER CD·ROM² SYSTEM


ゲーメストビデオ第6弾
餓狼伝説SPECIAL
レッグトマホークで
屠り去れ!
ほふ
またもややったぜ、120分の豪華版!
CPU攻略、対戦はもちろん、
強敵リョウ、サカザキ攻略も収録!
餓狼スペシャルならではの連続技、
大道芸も超充実してるぞ! 付録は攻略小冊子だ!
大好評発売中!!
価格7000円
(税込み)
通販番号GV-6

月刊ゲーメスト増刊

餓狼伝説スペシャル

THE GRANDMOTHER OF ALL BATTLES!

CONTENTS

表紙イラスト:SNKオフィシャル「餓狼伝説スペシャル」



ストーリーダイジェスト

餓狼伝説のすべて

THE GRANDMOTHER OF ALL BATTLES!

今、サウスタウンに熱い疾風(かぜ)が吹く!!
餓狼伝説



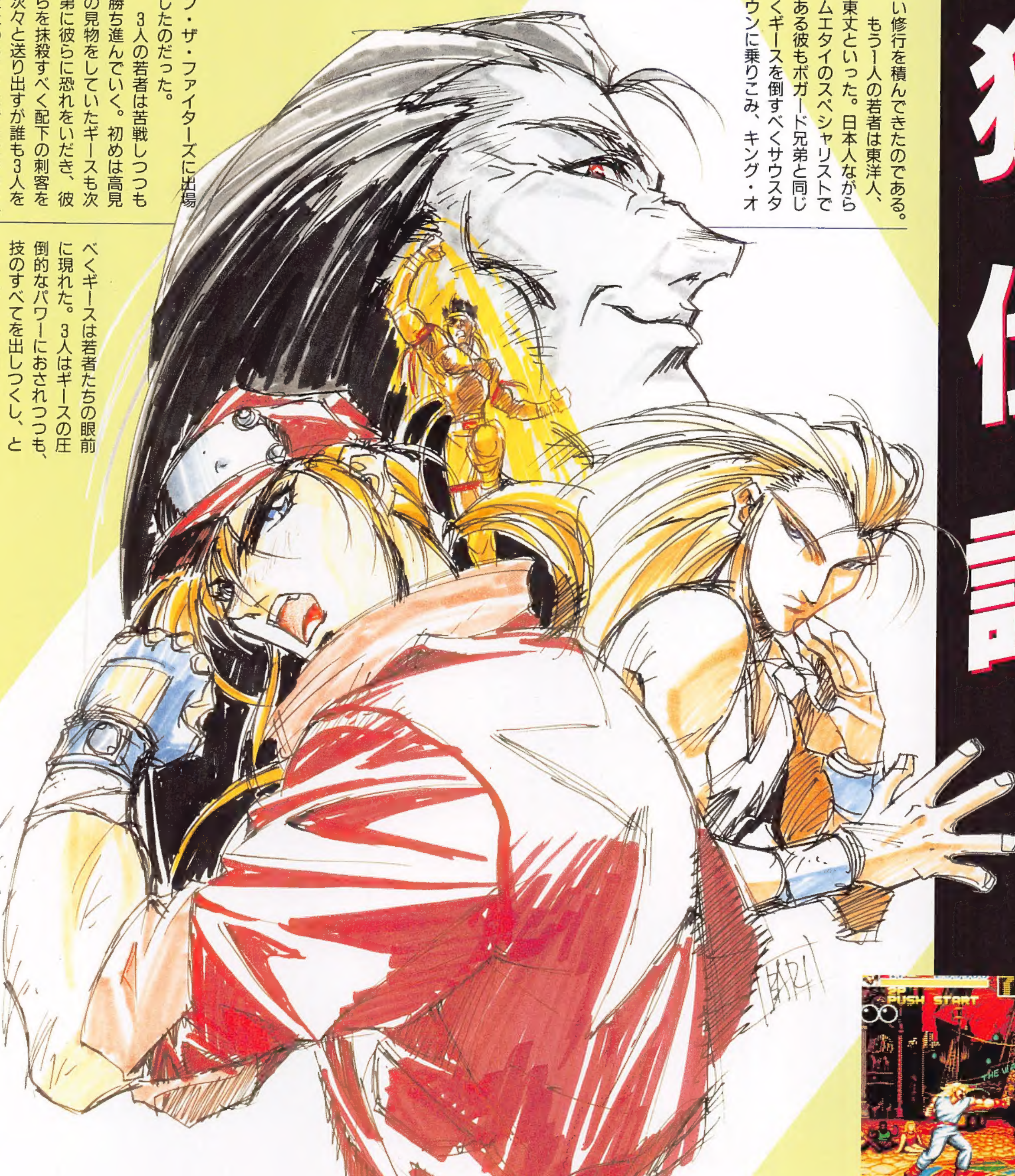
サウスタウンを暴力と金の力で我が物にしている男がここにいた…。男の名はギース。彼ギース・ハワードはその黒い力を存分にふるいまくり、彼をおさえる者などどこにもいなかった。少なくともキング・オブ・ザ・ファイターズにあの3人の若者が出場したその時間まではそう見えた。

若者たちはそれぞれ心の中に「打倒ギース」を掲げていた。美しい金髪の兄弟はマーシャルアーツの達人テリーと骨法の達人アンディのボガード。彼らは10年前に父親をギースに殺されたという悲しい過去を持つ。10年前の無力なテリー、アンディ少年は父の死をまのあたりにしながらなにもできなかったのだ。父の仇をとるために10年の間苦しい修行を積んできたのである。

もう1人の若者は東洋人、東丈といった。日本人ながらムエタイのスペシャリストである彼もボガード兄弟と同じくギースを倒すべくサウスタウンに乗りこみ、キング・オブ・ザ・ファイターズに出場したのだった。

3人の若者は苦戦しつつも勝ち進んでいく。初めは高見の見物をしていたギースも次第に彼らに恐れをいだき、彼らを抹殺すべく配下の刺客を次々と送り出すが誰も3人を仕止めることはできなかった。

遂に自ら3人に引導を渡すべくギースは若者たちの眼前に現れた。3人はギースの圧倒的なパワーにおされつつも、技のすべてを出しつくし、とうとうギースを倒す。これで闘いは終わったかに見えた…。





イラスト：大張正己（スタジオG-1）

餓狼伝説2

風雲急を告げる!!闇の帝王からの挑戦状!!

あの闘いから1年が過ぎた。平和に暮らしていた若者たちのもとにキング・オブ・ザ・ファイターズの招待状が届いたのだ。ギースなき今なぜまた…? 若者たちは悩みつつも、再び闘いの中に身を投じる決意をするのだった。そして戦士たちが宿命の闘いに向かおうとしている様を見ながら1人ニヤリと笑う男がいた。

男の名はヴォルフガング・クラウザー、かつてギースですらその存在に恐怖したとさえいわれていたというまさに闇の世界の帝王である。



クラウザーは戦士たちの姿を見ながら背後の部下たちに語った。「フッフッフッ、どうやら事はうまく運んでいるらしいな」。この男こそが今回のキングオブザファイターズの仕掛け人だったのだ。すべてはクラウザーが表の世界で君臨するための演出だったのだ。

しかし、クラウザーは重要なことに気づいていなかった。テリー、アンディ、東の3人の実力を甘くみていたばかりか、新たなる狼たちをも招いてしまっていたことに…。



彼女は今まさに未知の強者と闘おうとしていた。自称日本一のくノ一の彼女もキングオブザファイターズの招待状を受けた1人である。自分の強さに自信を持った彼女も、さすがに世界の強者と闘うのは少し不安である。

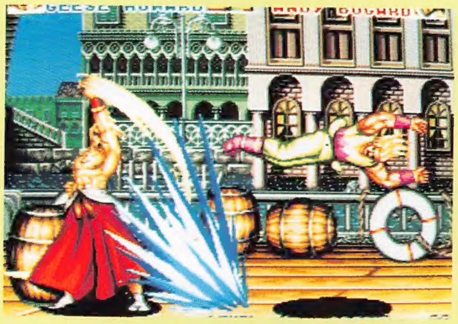
噂に聞いたところテコンドーの達人や太極拳の達人などさまざまな戦士が出ているらしい。恋人(?)のアンディも出ているようだ。早く会いたいわ…♡などと考えつつも目前の相手に一礼した。





真の餓狼が目覚める!!白熱のラストバトル!!

餓狼伝説スペシャル



クラウザーは倒れ、平和がおとずれた、と思うのもやはり一瞬だった。なんと2年前に死んだハズのギース・ハワードが死の淵から蘇ったのだ。闘いの宿命はギースとクラウザーを引き合わせ、さらにクラウザーの元部下の三闘士の面々にタン・フー・ルー、ダック・キングなど様々な戦士を集結させた。ここにすべての因縁の決着をつけるべく、そして真の世界一を決めるべく壮絶な闘いの幕は切っておとされたのだった。

そして…無敵の空手家も登場!

餓狼伝説スペシャルでは総勢15人のファイターたちが登場するわけだが、もう一人、謎の格闘家が登場するのだ。

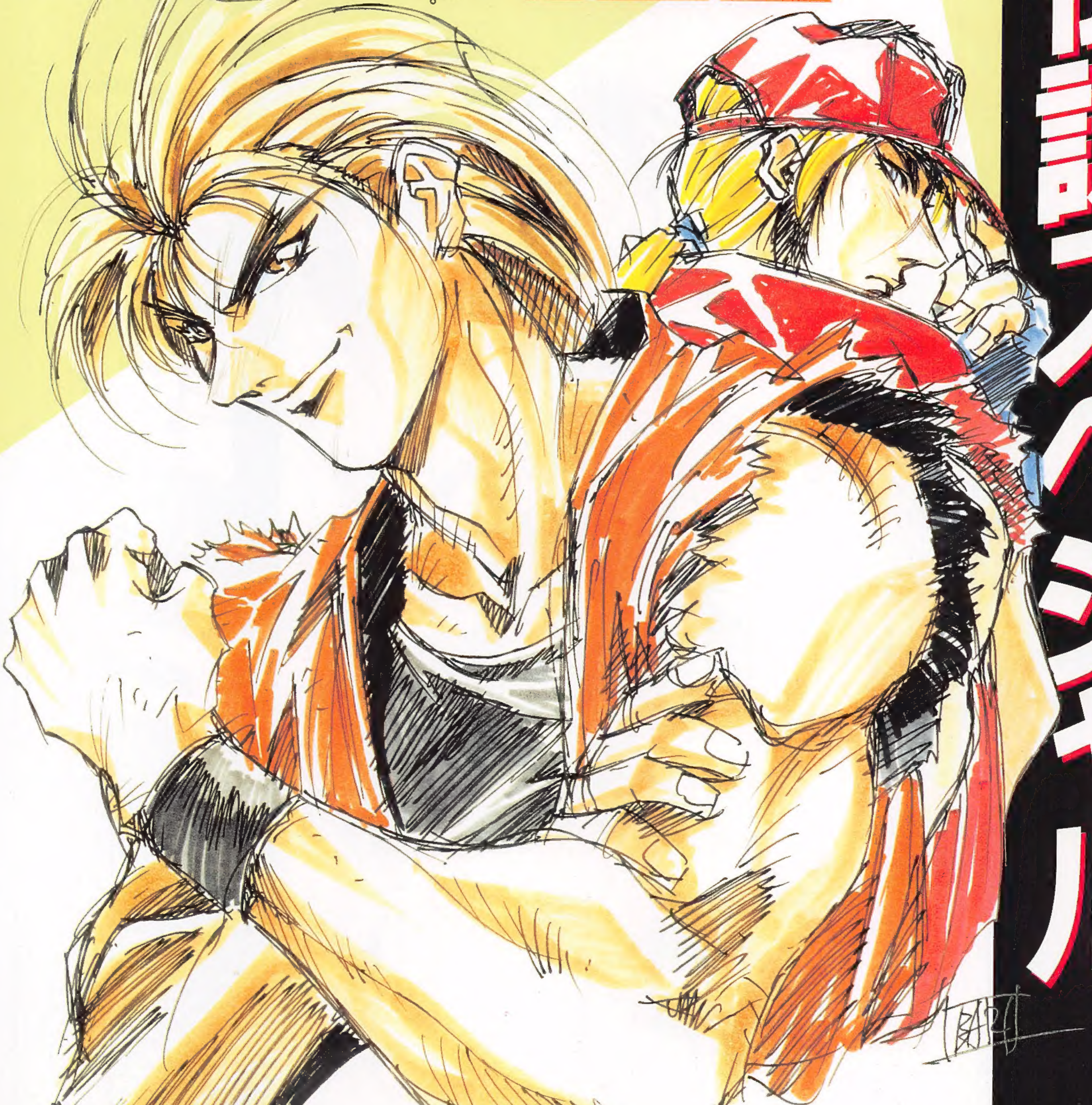
その格闘家には最強の戦士しか会えないといわれている。というより、その格闘家は自分が「強い」と認めた者にしか挑戦しないというのだ。

その男の名はリョウ・サカザキ。極限流空手術を自在に操る彼の実力はすさまじい。なぜ、こんなスゴイ男がいままで表舞台に出てこなかったのだろうかと思うほどだ。

リョウには最強の戦士しか会うことを許されない。しかし、狼たちがその牙をとぎすまし実力を100パーセント出し切ったとき、運命は必ずリョウを狼たちの目前に引き出すだろう。

(DON)





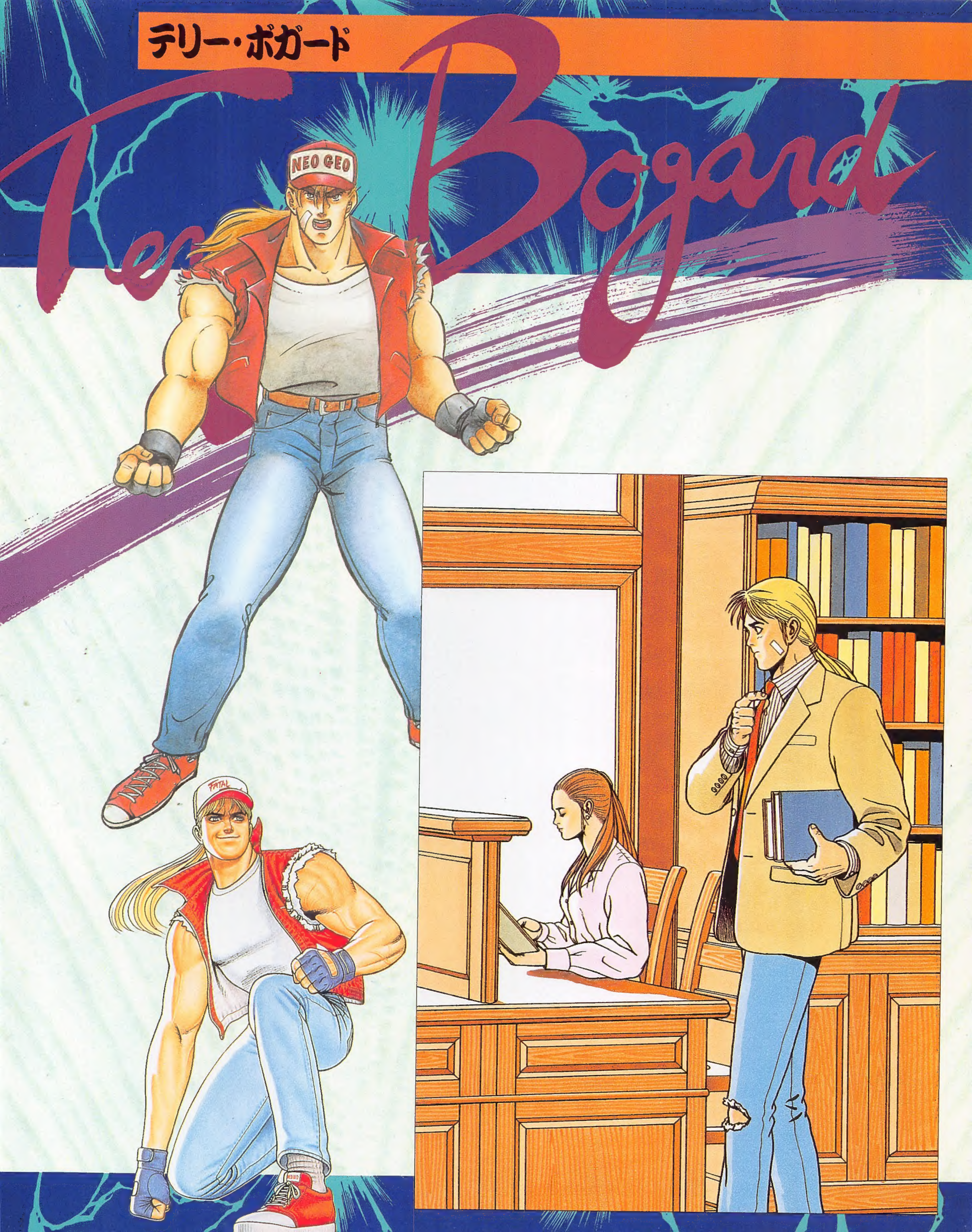
餓狼伝説16人の スペシャルパワー

THE GRANDMOTHER OF ALL BATTLES！



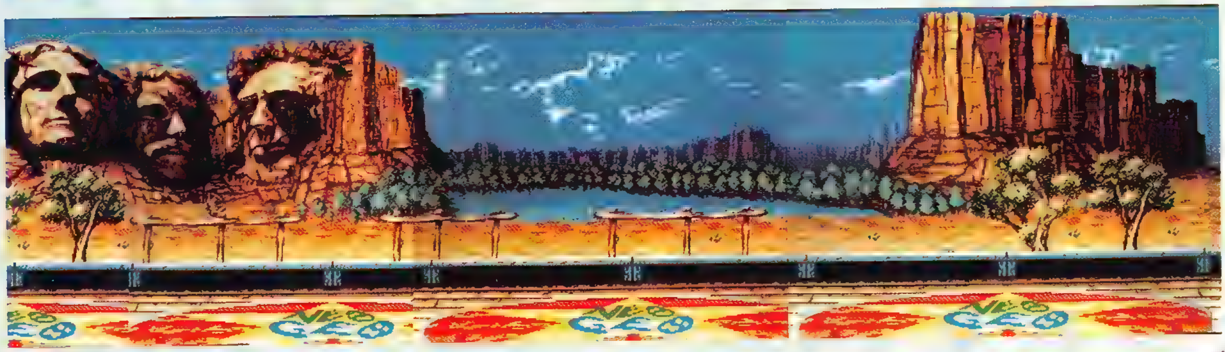
キャラクター紹介

- テリー・ボガード
- アンディ・ボガード
- 東　丈
- ビッグ・ベア
- 山田十平衛
- チン・シンザン
- キム・カッファン
- 不知火　舞
- ダック・キング
- タン・フー・ルー
- ビリー・カーン
- アクセル・ホーク
- ローレンス・ブラッド
- ギース・ハワード
- ヴォルフガング・クラウザー
- リョウ・サカザキ


テリー・ボガード
Terry Bogard
NEO GEO
FATAL

アメリカ西部 アルバカーキ





履歴書

1993年 12月 17日現在

ふりがな
氏名 テリー・ボガード



生年月日 1971年 3月 15日生 (満 22 歳)

血液型 O型

ふりがな
出身地 アメリカ

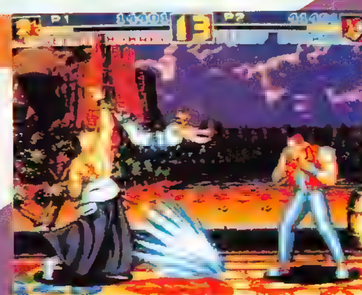
コメント

前作に引き続き、このゲームの第一の主人公。陽気なアメリカンで、最もHERO色の濃いキャラクター。前作よりビルドアップ、やや大人っぽくなっての登場。

身長	182 cm	体重	77 kg
趣味	ビデオゲーム	好きな食べ物	ファストフード
嫌いなもの	なめくじ	大切な物	ジェフの形見のグローブ



隠れキャラクター



●空飛ぶキム・カッファン(UFK)
ラウンド4で、残りタイム20秒以下で出現。

エンディングスナップ



餓狼2との変更点

テリーは、餓狼2に比べて大きく変わった技はあまりない。しかし、全体的にスピードアップし、必殺技のスキも若干短くなっていて、かなり使いやすいキャラクターだ。

スピードアップというのはゲーム全般に施された処置だが、餓狼2と変わってないキャラも多数いる。つまり、相対的にテリーはパワーアップしたキャラといえるだろう。

使える通常技

●エルボー、しゃがみジャブ

エルボーは近距離の小パンチ、しゃがみジャブはしゃがみ小パンチだ。ともに、連続技のつなぎとして重要な技である。エルボーのほうが連打はきくが、しゃがみジャブのほうがリーチはある。

●しゃがみストレート

しゃがみの大パンチ。前述のエルボー、ジャブからこの技につなぎ、バーンナックルやクラックシュートで仕上げるのが、テリーの最も使える連続技だ。

●ミドルキック

遠距離の小キック。名前はミドルだが、上方への攻撃判定が強く、間合いとタイミングさえ間違わなければ、通常技としては最も信頼できる対空攻撃だ。大抵のジャンプ攻撃を落とすことができる。

●回し蹴り

遠距離の大キックだ。この技の利点はリーチの長さ。足払いの届かない位置でのけん制に主に用いる。欠点は、十平衛のような小さいキャラにはしゃがまれると当たらない点、そして技自体が大振りなため、スカると大きなスキができてしまう点だ。

●スライドキック

しゃがみ大キックの大足払い。テリーにとって、最も重要な技の一つだろう。リーチはあるが、やはり大振りなので、スカってしまうと危険だ。キャンセルをかけて、パワーウェーブを出すのがセオリー。

●ジャンプテリーキック

斜めジャンプのキック。下方向に強いのが特徴だ。

ライン飛ばし攻撃

●ジャンプバックスピンキック

出るまでのスキが多少あるが、足元のやられ判定が小さくなるので、相手の足払いなどにカウンターを狙える。

ライン移動攻撃

●ジャンプラリアットパンチ

パンチでのライン移動。横方向へのリーチはあるが、攻撃範囲が高めなので、使用頻度はそれほど高くない。完全なホーミングをせず、少しずれた位置に跳べば強い。

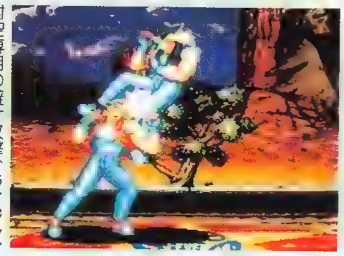
●ジャンプニーアタック

キックでのライン移動。ジャンプラリアットパンチより下方向に強いが、それほど低打点でヒットすることはないため、避け攻撃などで返されやすい。

避け攻撃

●ライジングアッパー

避け攻撃の中では、全キャラ中最も対空技に適している。餓狼2よりも出るのが速くなっているため、出かかりを潰されることも少なくなった。横方向への攻撃力もアップしているので、相当使える技になっている。とはいえ、下方向に強いジャンプ攻撃に弱い。



対空専用の避け攻撃、ライジングアッパー。速くなって使いやすい。

投げ・つかみ技

●バスタースルー

テリーの持つ唯一の投げ技で、相手の体をつかんで地面に叩きつける。テリーは背が割と高いので、くらい投げはしやすい。



ライン移動攻撃

JUMPラリアットパンチ

A・CまたはA+B



JUMPニーアタック

B・D



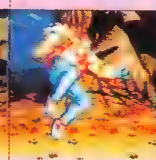
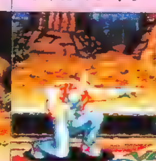
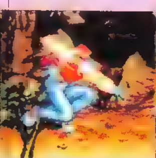
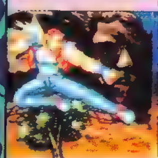
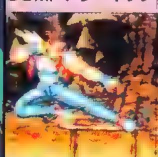
ライン飛ばし攻撃

JUMPバックスピンキック

C+D



通常技

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチA	JUMP手刀 	JUMP手刀 	しゃがみジャブ 	ジャブ 	エルボー 
大パンチC	JUMP正拳突き 	JUMP正拳突き 	しゃがみストレート 	ストレート 	ボディ 
小キックB	JUMPテリーキック 	JUMP前蹴り 	足払い蹴り 	ミドルキック 	ひざ蹴り 
大キックD	JUMPテリーキック 	JUMP後ろ回し蹴り 	スライドキック 	回し蹴り 	ハイキック 

The LONE WOLVES-Terry, Andy and Joe-return with 12 of the toughest ... of fighting art. Use the ...urrected GEESE HOWARD and WOLFGANG KRAUSER in a dazzling 3D ARENA! All you have ever wanted in a fighting game is here in FATAL FURY SPESIAL!



挑発

敵と離れてC



必殺技

●バーンナックル
移動、奇襲として使う、突進系の必殺技。通常使うのはスキの小さい小バーンだ。大はスキが大き過ぎ、ガードされるとほぼ反撃されてしまう。

●ライジング・タックル
ため系の対空必殺技。密着状態でガードさせれば3回削れるのが特徴。ガードされた場合、落下中のスキに反撃を受けにくいのが強み。

●クラック・シュート
前方に移動しつつ蹴り降ろす突進系の必殺技。使い方はバーンナックルに近いが、相手の真下で出せば対空技になり、また2回ヒットするのが特徴。

●パワーウェイブ
地面を走るので、下をくぐられる恐れはないものの、硬直時間が長めなので大太鼓腹撃ち、ブラッディカッターといった技に負けやすい。キャンセル技として使おう。

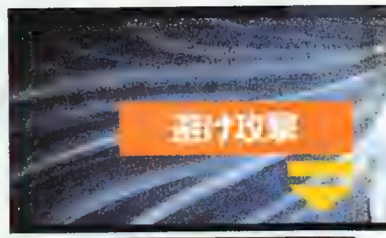


相手に急接近。バーンナックル(小)は使えるぞ。

超必殺技

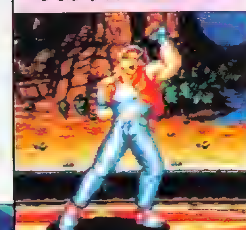
●パワーゲイザー
出ている時間が一瞬なので、なかなか当てるのが難しい。対空技にならないこともないが、素早く反応しなくてはならず、実用的ではない。ハッタリには使える。

避け攻撃



ライジングアッパー

受け状態から→A



超必殺技 Q&A

Q. パワーゲイザーの中に精霊がいるという噂は本当でしょうか？
A. 嘘です。(企画担当　I氏)
Q. パワーゲイザーやパワーウェイブを放つ時、手は痛くないのでしょうか？
A. 痛いけど我慢しています。
(デザイン担当　H氏)

超必殺技

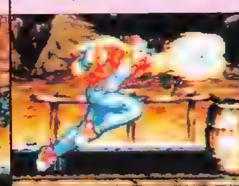
パワーゲイザー

↓↙←↙→+BC



必殺技

クラックシュート	バーンナックル
弱↓↙←↖B	弱↓↙←A
強↓↙←↖D	強↓↙←C

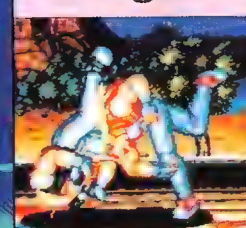
パワーウェイブ	ライジングタックル
弱↓↘→A	弱↓溜めて↑A
強↓↘→C	強↓溜めて↑C




投げ

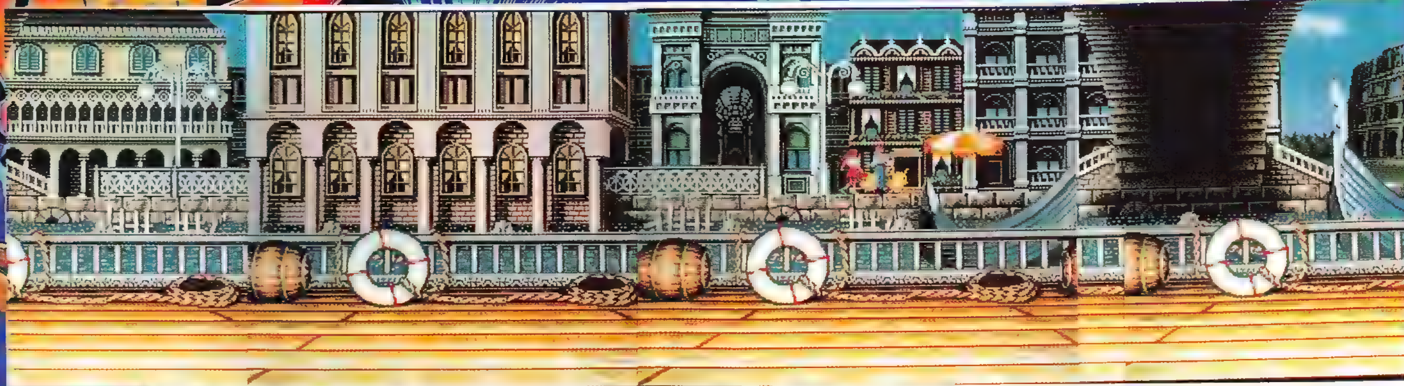
バスタースルー

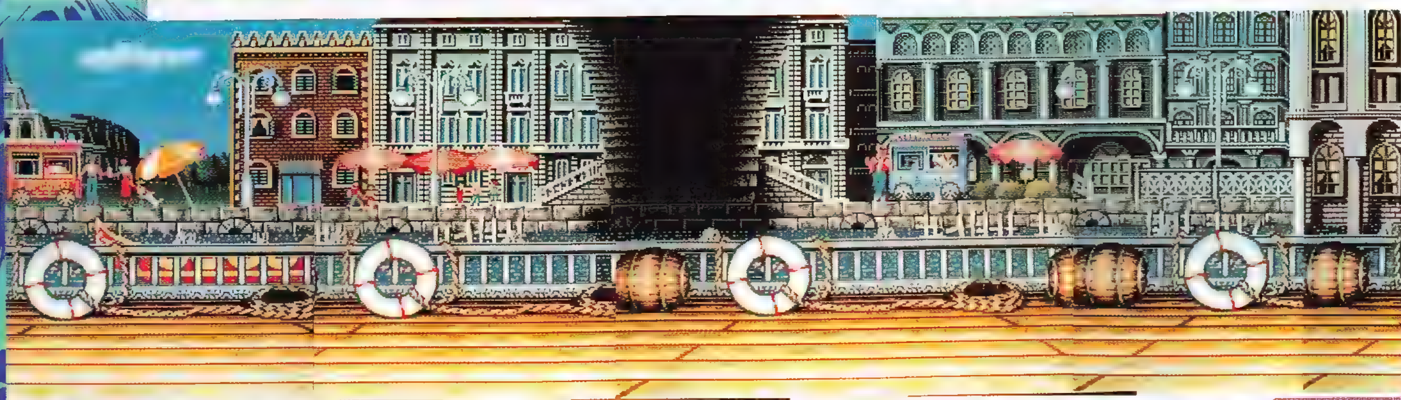
→C




アンディ・ボガード
Andy Bogard

イタリア ベネツィア





履歴書

1993年 12月 17日現在

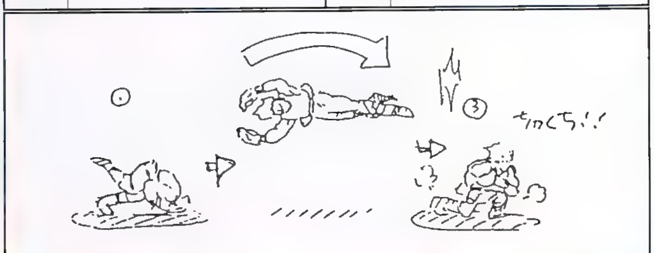
氏名	アンディ・ボガード		※男・女
生年月日	1972年 8月 16日生（満21才）	血液型	A型
出身地	アメリカ		



コメント

テリーの弟。前作に引き続いての主役。幼いころより、なかなか兄を越えることができず単身日本に渡り、骨法を習得。テリーよりもストイックな青年。

身長	171 cm	体重	69 kg
趣味	修行	好きな食べ物	納豆スパゲティ
嫌いなもの	犬	大切なもの	修行時代の記念写真



隠れキャラクター



●ヒヨコ
ラウンド４で出現。ヒヨコは８匹まで増える。

●バイクオヤジ
ラウンド４で、１プレイならプレイしている側のスコアの万の単位が０の場合、２プレイなら１プレイ側のスコアと２プレイ側のスコアを足し算する。その結果を16進数に変換し、万の単位が０であれば出現。
出現しない例：
20,000＋80,000＝100,000（10進数）
0A0,000（16進数）

エンディングスナップ



餓狼2との変更点

キャラクターの動きが速くなったスペシャルにあって、アンディの技はどれも餓狼2並みの速さ、むしろ技によっては2より遅いくらい。

と、言っても2のアンディの技が素早すぎた、ということもあるので、これは仕方ないかもしれない（逆にあの速さのままだと、すべての通常技が連続でつながりそうでコワイ!?）。でもこのことによってキャンセル技がやりやすくなったという利点も大きい。

通常技

2でキャンセルがかかったのにスペシャルでかからなくなった技が一つだけある。遠い立ち大パンチの回転打ちだ。この技にキャンセルをかけて飛翔拳というのは結構カッコよかったので残念がってるプレイヤーも多いのでは？

やはり、2で使える通常技はスペシャルでも有効なものが多い。

●しゃがみ裏拳

全技中で出るのが最も速い技。相手と急に接近したとき（空破弾のあとなど）には、この技を最初に出すといい。



やはり接近戦はこれが頼りになる。

●曲がり

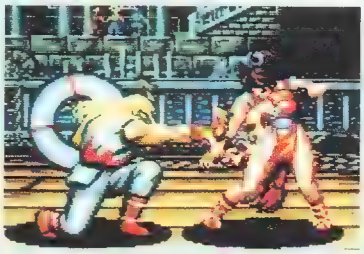
一見地味で、実は強い技。密着から出せば2～3発は連続でつながる。このあとに大技につなげよう。

●突き蹴り

2ではあまりにも技の出が速すぎて、キャンセルをかけにくかった技。スピードが落ちても実はこの技も数発連続でつながるので接近戦に織りこんでいこう。

●突き返し蹴り

ここからキャンセル飛翔拳というのは、あまりにも有名。ただし、この連系技、どんなに足先をかすめるように当ててから飛翔拳を出しても、ビッグ・ベアを始め数人には単なる避け攻撃の的でしかないので注意されたし。



しゃがみ大キックよりリーチが長いとはこれいかに!?

●しゃがみ直き

今回の隠し玉。実はしゃがみ大キックよりもリーチがあるのに気づいていたかな？キャンセル飛翔拳はこの技から出すと間合いが開いて返されにくい。ただし、技の出が少し遅いのがネックだ。

ライン飛ばし攻撃

●刈り蹴り

2と違って、一歩下がらなくなった。足先を当てるような感じで使いたい。この技はしゃがんだまま出せるようになったのが大きな変更点だ。

ライン移動攻撃

●浴びせ蹴り

相手にライン攻撃するならBボタンのこの技に決まり。速さ、威力とも申し分なし。ギースの上段当て身につかまらない、数少ない技のひとつ。

避け攻撃

●平手打ち

餓狼2の、一瞬全身無敵は残念ながらなくなってしまったが、上方に強くなり、対空として使える。

全体的な変更点として、ガードした後は出なくなったのが大きい。一瞬ガードグラフィックを見せて避けるという、コマンドタイプの技と考え直したほうがいいかもしれない。

投げ

●抱え込み投げ

連続技の概念を持つスペシャルでは、あまり存在価値がないかもしれないが、アンディの場合は超裂破弾への布石として使う（くわしくは74Pを参照）。

必殺技

●斬影拳

2では溜めなくても出せたが、今回は本当に溜めないと出ない（小はジャブ1発分、大はジャブ2発分出すくらいの短い時間）。また、大はガー

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち（遠距離）	立ち（近距離）
小パンチ(A)	手刀落とし	手刀落とし	しゃがみ裏拳	弾き	曲がり
大パンチ(C)	飛翔蹴り	飛翔蹴り	しゃがみ直き	回転打ち	変形曲がり
小キック(B)	飛び逆蹴り	袈裟蹴り	払い蹴り	突き返し蹴り	突き蹴り
大キック(D)	飛び逆蹴り	袈裟蹴り	摺り蹴りキック	竜巻蹴り	回転逆蹴り







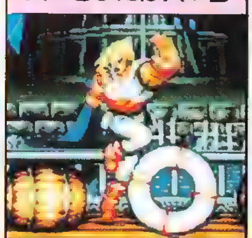


◀ 通常技

ライン移動攻撃

跳び挙打

A・CまたはA+B



ライン飛ばし攻撃

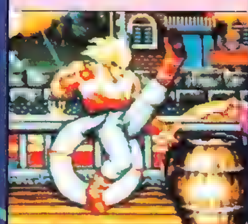
刈り蹴り

C+D

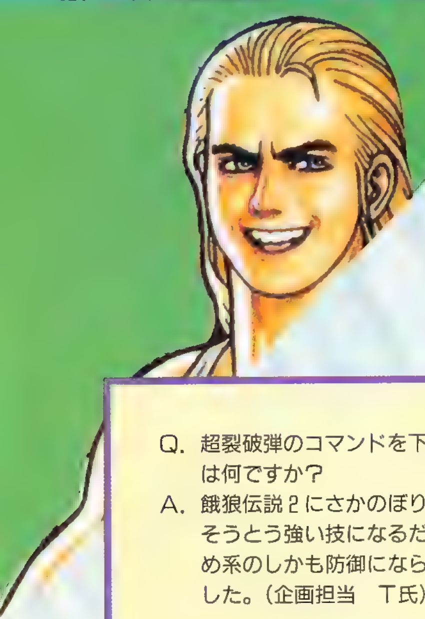


浴びせ蹴り

B・D



The LONE WOLVES Terry, Andy, and ... return with 12 of the highest titans of fighting art. Use the resurrected GEESE HOWARD and WOLFGANG KRAUSER in a dazzling 3D ARENA! All ... have ... in a fighting game is here in FATAL FURY SPECIAL!



ドされると大きく離れ、硬直も長い。小はガードされるとまず反撃をくらうので、削り目的なら大を多用したい。

●昇龍弾
地上での攻撃判定がかなり小さくなったようだ。対空以外にはあまり用いないほうがいい。

●空破弾
今回ヒット時もガード時も2ヒット制になったため、間合いを考えて出せばかなり使える。また、出始めは下半身が完全無敵。溜めなしで出る。



2発当たる空破弾。2よりも使用頻度が格段に上がった。

●飛翔拳
わずかにモーションが遅いが、使い勝手は相変わらずいい。上方向に強いので、大と併用すればちょっとした跳びこみ防止になるぞ。

超必殺技

●超裂破弾
出るまでが速くなり、ガードされても3発削りになった。また今回は連続技としても用いることができる。この技については74Pからの実戦投入法を見てほしい。

(担当：FRS・N，O)

Q．超裂破弾のコマンドを下溜めにした理由は何ですか？
A．餓狼伝説2にさかのぼりますが、当時はそうとう強い技になるだろうと思い、溜め系のしかも防御にならない形で考えました。（企画担当　T氏）

超必殺技 Q&A

挑発

敵と離れてC



避け攻撃

平手打ち

受け状態から→A



超必殺技

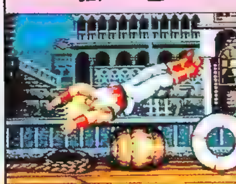
超裂破弾

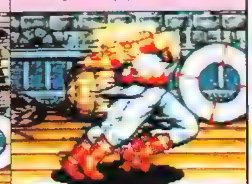
↓に溜めて↘→＋BD



必殺技

空破弾	斬影拳
弱↙↗B	弱↙溜め→A
強↙↗D	強↙溜め→C





飛翔拳	昇龍弾
弱↓↙←A	弱↓↘→A
強↓↙←C	強↓↘→C



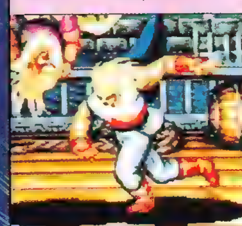


※空破弾、斬影拳のコマンドはゲーメスト調べです。

投げ

抱え込み投げ

→C




東丈
Joe Higashi

FATAL FURY

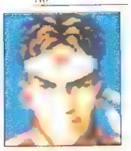
タイ　チェンマイ



履歴書

1993年　12月　17日現在

ふりがな / 氏名	東　丈
男・女	男
生年月日	1972年　3月　29日生（満 21才）
血液型	AB
出身地	日本



コメント

前作に引き続いての、第3の主役。年若くしてタイに渡り、本場ムエタイでチャンピオンになった格闘の天才。テリー、アンディとは熱い友情で結ばれている、熱血日本青年。

身長	180 cm	体重	72 kg
趣味	喧嘩	好きな食べ物	ワニの唐揚げ
嫌いなもの	学校	大切なもの	はちまき



隠れキャラクター



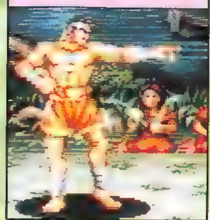
●謎の生物UMA
ラウンド4で出現

エンディングスナップ



挑発

敵と離れてC



餓狼2との変更点

餓狼伝説2のときは、ハリケーンアッパーと避け攻撃の強さばかりが目についた東だが、今回は避け攻撃のスピードが遅くなり、ハリケーンも出るまでが若干遅くなった。

しかし避け攻撃は相変わらずのリーチだし、ハリケーンにいたっては逆に連射が効くようになってパワーUPしている。唯一弱くなったのはタイガーキックで、出したあとのスキが大きい。

使える通常技

●ボディフック

近距離立ち小パンチ。連続技として使用すると、6〜7発入る恐ろしい技。

●ジャブ

遠距離立ち小パンチ。連続技の途中で、ボディフックからこの技にバトンタッチする。

その他、キムの飛翔脚を落とすのにも使用する。

●しゃがみ前蹴り

小足払い。餓狼2よりリーチが長くなっているため、乱戦時に出すと意外と効く。テリーラッシュなどを抜けるのにも使える。

●ストレート

遠距離立ち大パンチ。リーチがかなり長いので、接近戦で余裕のあるときには使っていこう。

連続技の最後の1発としての役割ももっている。



リーチが長く速い立ち大パンチ。キャンセルがかからないのが残念。

●後ろ回し蹴り

遠距離立ち大キック。実は強力な対空技。跳んできた相手が技をすぐに出すか出さないかわからないとき、避けの代わりに使おう。

●しゃがみストレート

しゃがみ大パンチ。キャンセルして大爆烈拳を出すと連続技になる。また、キャンセルしてハリケーンアッパーを出すと反撃をまず受けなくていい。

●跳び膝蹴り

ジャンプ小キック。スライディング系の技に勝てる利用価値の高い技。ただしリーチはない。

●ジョーキック

ジャンプ大キック。もの凄くリーチが長い。出るのは遅いが、技の出ている時間そのものが長いため、ジャンプの頂点をすぎたあたりから出してしまって構わない。

ライン飛ばし攻撃

●ニールキック

手前のラインにいるときのライン飛ばし攻撃。

リーチがあり、破壊力も大きく、餓狼2のときよりも出るのが速くなっている。地上戦でのメイン武器だ。ギースや舞の大足払いに一方的に勝つこともできる。



地上での主戦力だ。これにキャンセルをかけてハリケーンを出そう。

●フライングニールキック

今回はこの技にもキャンセルをかけることができる。が、リーチがないのでやはり使えない。対空技程度の能力。

ライン移動攻撃

●跳び膝蹴り・膝蹴り

キックでのライン移動攻撃だ。はっきり言って、ライン移動攻撃はこのキック系しか使わない。それも低いほうのやつだ。

●跳びひじ打ち

ジャンプストレート

このゲームではパンチ系のライン移動はまず使わない。足払い系の技で迎撃されてしまうからだ。

通常技

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	ジャンプエルボー	ジャンプエルボー	しゃがみひじ打ち	ジャブ	ボディフック
大パンチ(C)	ジャンプストレート	ジャンプストレート	しゃがみストレート	ストレート	ひじ打ち
小キック(B)	跳びひざ蹴り	ジャンプヒールキック	しゃがみ前蹴り	ハイキック	ミドルキック
大キック(D)	ジョーキック	天井破りキック	スライディングキック	後ろ回し蹴り	ひざ蹴り









ライン移動攻撃

ジャンプストレート	跳びひじ打ち
A・CまたはA+B	A・CまたはA+B



跳び膝蹴り	跳びひざ蹴り
B・D	B・D



The LONE WOL... Andy, and Joe-return with 12 of the toughest titans ... the resurrected GEESE HOWARD and WOLF... ARENA! All you have ever wanted ... in FATAL FURY SPECIAL!



避け攻撃

●スウェーキック
餓狼2のときより出るのが遅くなり、さらに技が出きったときの足元のやられ判定が異常に大きい。
しかしリーチは相変わらず長いし、早めに出せば対空にもなる。きちんと使えばまだまだいけるってことだ。

投げ・つかみ技

●レッグスルー
普通の投げ技だ。特筆すべき点は何もない。
●ひざ地獄
つかみ技。間合いの広さに関しては、今回ははっきりした差はないようだ。ただし威力が大きいので、対戦ではこちらを使おう。

必殺技

●スラッシュキック
餓狼2よりは出るのが速くなり使えるようになったが、近くで出してしまうと相手にめりこんで反撃されてしまう。
手堅くいくなら使わないほうがいい技。
●爆烈拳
かなり進化した技。小は最後のアッパーがなくなりフェイントに使え、大は連続技に組みこむと凄いダメージをあたえることができる。立ち小パンチにキャンセルをかければ小爆烈も連続技になる。
●タイガーキック
弱体化した。前作では「タイガー→タイガー」が密かに嫌な攻撃(?)であったが、今回は必要以上に前へ出るうえ、落下のスキも大きくなっている。着地してからでないと次のタイガーコマンドを受けつけてくれないのもいたい。
●ハリケーンアッパー
出るまでが若干遅くなったが、硬直が短くなり、結果的に性能はUPしている。

超必殺技

●スクリューアッパー
前作よりモーションが短くなり、途中まで出てしまうと、攻撃をくらってもスクリューだけは出しきるようになった。
(KAL)

避け攻撃

ひざ地獄
→D



超必殺技 Q&A

Q. スクリューアッパーの高さは何メートルくらいあるのですか?
A. 10メートルくらいです。ただ完全に消滅するには高度100メートルくらいまで上昇しますが。
(デザイン担当　H氏)

投げ

レッグスルー
→C



避け攻撃

スウェーキック
受け状態から→A



超必殺技

スクリューアッパー
→←↙↓↘+BC



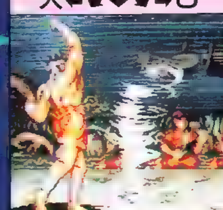
必殺技

タイガーキック	スラッシュキック
小↓↘→↗B	小↙　↗B
大↓↘→↗D	大↙　↗D





ハリケーンアッパー	爆烈拳
小←↙↓↘→A	小Aボタン連打
大←↙↓↘→C	大Cボタン連打





ライン飛ばし攻撃

ニールキック
C + D



フライングニールキック
C + D



ビッグ・ベア



オーストラリア　アリススプリングス



履歴書　1993年 12月 17日現在

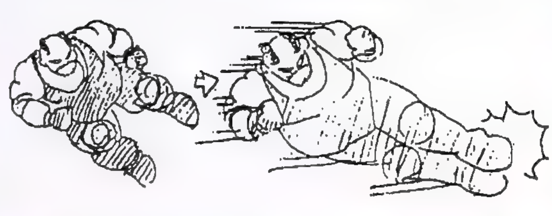
氏名	ビック・ベア
生年月日	不明年 3月 3日生（満35歳前後）
性別	男
出身地	オーストラリア



コメント

前作で、極悪非道ぶりを発揮したライデンが、覆面を脱いだ姿で登場。親分ギースを失ったと同時に改心し、今回は純粋に世界最強を目指す。プロレスラーのため、荒っぽいパワー殺法を得意とする。

身長	202cm	体重	210kg
趣味	遊園地巡り 絶叫マシーンに乗ること	好きな食べ物	オージービーフのステーキ
嫌いなもの	コアラ	大切なもの	覆面コレクション



隠れキャラクター



●空飛ぶキム・カッファンII
勝負が決まったとき、タイムの残りが00以外のゾロ目の場合に出現。

エンディングスナップ



餓狼2との変更点

ビッグ・ベアはスペシャルになってかなり使いやすくなったキャラといえよう。スピードが少し速くなってノロいというレッテルがはがれ、必殺技（超必殺技含む）も大変出しやすく、使いやすくなった。
対戦プレイでもいろいろな闘い方の可能性が増えたベアは幸せものだ。

使える通常技

ビッグ・ベアはとにかくパワーなら誰にも負けない。技の一つ一つを見ても分かるぞ。

●立ち小パンチ
この技の利点はリーチがあるうえ出るのも速く、相手が技を出そうとするのを決められるところにある。前作では立ち小キックのほうが使えたが、今回は判定的にも強くなっている立ち小パンチを多用していこう。

●しゃがみ小パンチ、小キック
どちらも出るのが速いので重宝する。ジャンアント・ボムへのつなぎとしては一番ポピュラーな技だ。ただししゃがみ小キックはガードさせた後、一瞬スキができるので連打せずにすぐキャンセルレディーかスパドロを出すべきだ。小パンチは逆にいつレディーを出すか読まれないようにペチペチ連打していこう。

●ジャンプ大キック
この技はとにかくリーチが長くパワフルなのがウリである。跳びこむ際のスピードも速いのでちょっとした相手の技のスキに跳び込んで積極的に狙っていこう。相打ちでもOKだ。
相手にガードさせてからの投げなどを狙うときは間合いが離れにくいジャンプ小パンチなどで跳び込んだほうがいいだろう。
ベアは必殺技よりもいかにこれら通常技を当てていくかがポイントになるぞ。



立ち大キックは、体が浮くので地をはう飛び道具をすり抜けることができる。



実は強い、立ち小パンチ。相手の技をことごとくつぶすのに使える。

ライン飛ばし攻撃

●アウトステップキック
一見立ち小キックのような技。今回はしゃがみ状態からでも出せるので、ラッシュをかけているときなどに使ったりすると効果的だぞ。

ライン移動攻撃

●フライングドロップキック
この技はボタンにより速さと高さが変わる。CPU戦では高軌道で、対戦では低軌道でと使い分けていこう。この後に跳び込みや必殺技などうまくつなげるのがポイントだ。

●ベアクロー
今回も飛び道具を抜けたり多用する技だ。特徴としては技の出がやや遅いものの上半身の無敵時間がかなり長いので少しぐらい速くてもバリバリ出していける。つまり引きつけて出す必要がないワケだ。またリーチも長いのでけん制としても使えるぞ。

投げ・つかみ技

●投げ技各種
あいかわらず多種の投げを持つ。投げ間合いが広くさらに前後へ投げ分けられるといいことずくめ、どんどん投げまくろう。

●つかみ技
なんといってもベアハッグパワーに尽きる。対戦では超必殺技なみの威力があるのだ。すかしジャンプや転がりから積極的に狙おう。

必殺技

●ジャイアント・ボム
技が出るまでの判定はあいかわらず弱いが技が出てからは返されにくくなった。十平衛にもこれで十分わたり合えるぞ。

●スーパードロップキック
Dボタンを押している間に

ライン移動攻撃

フライングドロップキック
A・CまたはA+B



フライングドロップキック
B・D



ライン飛ばし攻撃

アウトステップキック
C+D



通常技

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチⒶ	アルバトロスチョップ	アルバトロスチョップ	しゃがみストレート	ジャブ	エルボー
大パンチⒸ	アルバトロスチョップ	アルバトロスチョップ	しゃがみストレート	ナックルパート	エルボー
小キックⒷ	スタンプキック	スタンプキック	スライドキック	前蹴り	ニーアタック
大パンチⒹ	スタンプキック	フライングドロップキック	スライドキック	ドロップキック	ストンピング

The LONE WOLVES-Terry ... and Joe return ...
...ghest titans of fighting ar... the ... GEESE
and WOLFGANG KRAUSER in ... 3D ARENA! ...
...r wanted in a fighting game is here in FATAL FURY SPEC...



挑発

敵と離れてC



もほかの必殺技が出せるので実に使いやすい。じっくり溜めるか、たびたび使うかで戦法がガラリと変わる。

超必殺技

●ベアボンバー
コマンドが難しい上にパワーも小さく、今イチ使えない技だ。この技を使うぐらいならベアハッグを使ったほうがいいかも？間合いが広めなのが唯一の救い。

●ファイヤーブレス
コマンドを入れてから炎を出すまでのスキが少し小さくなって出しやすくなった。また飛び道具で相殺されなくなったので使いやすくなったぞ。（DON）

接触技

ベアハッグ	ネックハング
⬉ D	➡ D





ヘッドバッド
⬅ D



必殺技

スーパードロップキック	ジャイアント・ボム
Dボタン8秒以上押す	弱⬋溜めて➡A
※ボタンを押す長さで4段階	強⬋溜めて➡C





ベアボンバー
➡⬅⬇⬆C



超必殺技Q&A

Q. ベアのファイヤーブレスはどうやって燃えているのですか？
A. 体内にベア火炎袋なるものが存在し、空気を吸い込むことによって炎を吐くことができるんです。
（デザイン担当　O氏）

超必殺技

ファイヤーブレス
➡⬊⬇⬋⬅➡+BC



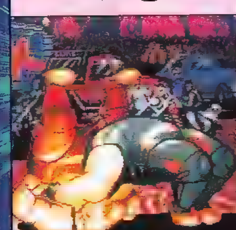
避け攻撃

ベアクロー
受け状態から➡A



投げ

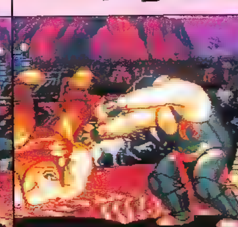
バックドロップ	パワーボム
⬅ C	➡ C

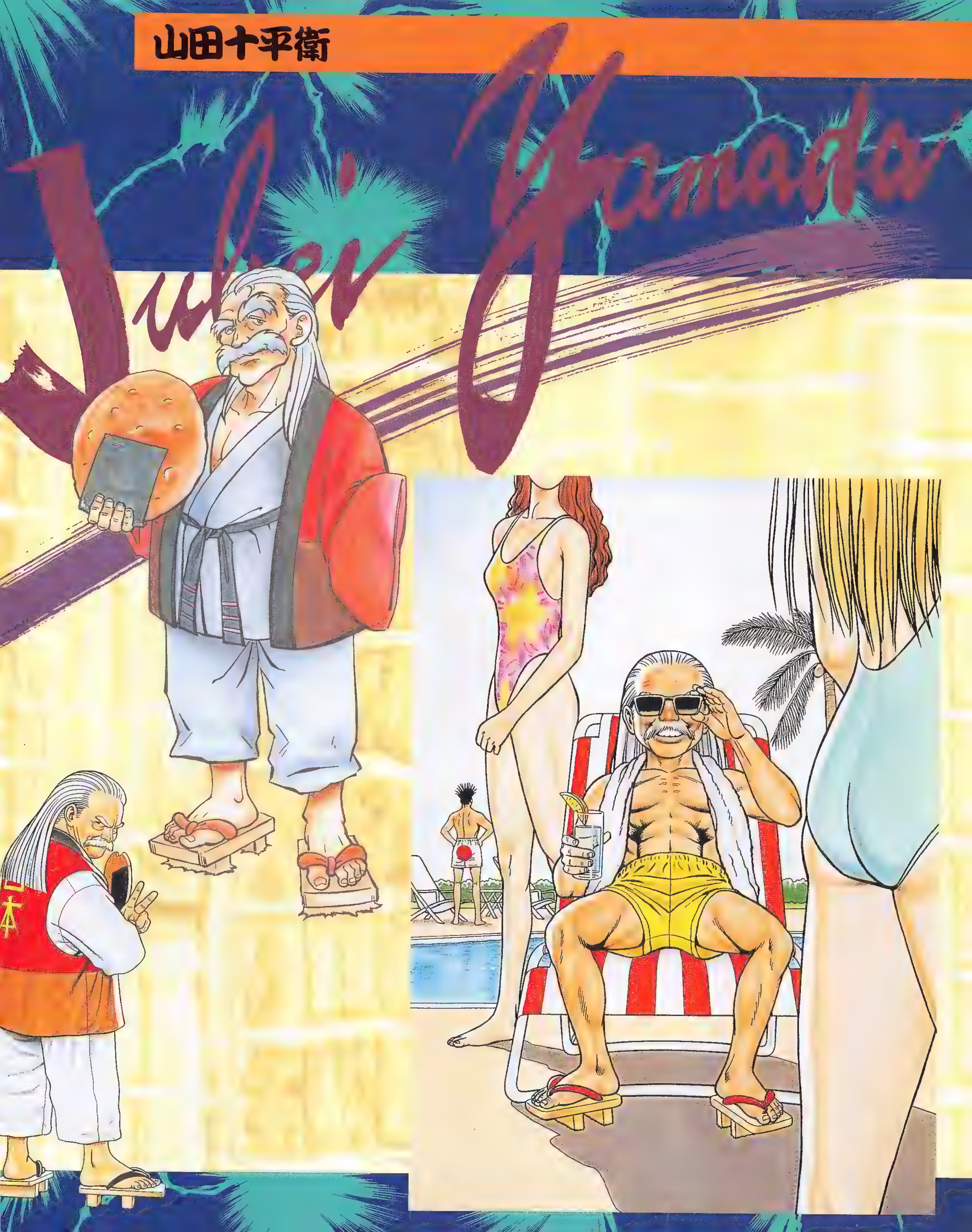




ラリアットドロップ	リフトアップスルー
⬋ C	⬋ D






山田十平衛
Juhei Yamada



履歴書

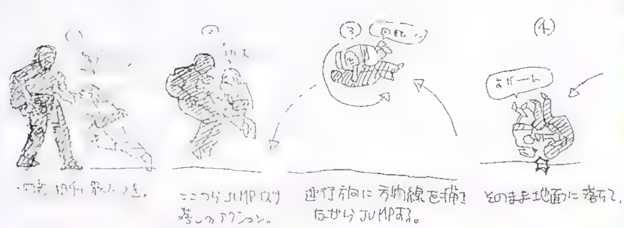
日付	1993年 12月 17日現在
ふりがな	やまだ じゅうべい
氏名	山田十平衛
生年月日	1922年 7月 7日生（満 70才）
血液型	A
出身地	日本



コメント

現役を退いたが、その昔は鬼の山田と恐れられた柔道家。ギャルにモテたいがため、世界最強を目指す。

身長	156cm	体重	50kg
趣味	指圧	好きな食べ物	温泉卵
嫌いなもの	汗臭い男	大切なもの	チャンチャンコ



隠れキャラクター &センベイの謎



●ついたて
ラウンド4で出現



●センベイ
負けた時、スコアの3、4桁の数と、5、6桁の数を足して、その合計が59になると隠し持っていたセンベイが飛び散る。
例：スコアが243,501の場合、3、4桁が35、5、6桁が24となり、それを足した数が59となるので出現する。

エンディングスナップ



餓狼2との変更点

前作に比べ、必殺技の溜め時間が短くなった所が一番大きいだろう。

センベイ手裏剣やダッシュ二本背負いはもちろん、超必殺技、ダイナマイトいずな落としも簡単に出せるようになっている。

また、新技「猫じゃらし」も、かなり使える技だ。投げのバリエーションが増えて、柔道らしくなってきた。

連続技なども強力なのだが、全体的に威力が弱い所が辛いだろう。

使える通常技

●平手打ち
十平衛の連続技には欠かせない通常技。
相手キャラにもよるが、ほとんどのキャラには最高4発まで連続で入る。また2発、3発にしておけば、大パンチにもつながる。

●だるま落とし
主に対CPU戦で使う。出るのが速く、色々な技を止めたり、スカしたりできる。例えば、ベアのG・ボムを止めたり、テリーのクラックシュートをスカしたりと使い方しだいで、効果を発揮するぞ。

●滑り込み蹴り
十平衛の強力な対空技。特定のキャラクターの跳び込みだけには勝てない。
さらに、ガードされると隙が大きく、ほとんど、なんらかの反撃を受ける。

●二濤跳び蹴り
対CPU、対戦において、跳び込むときはほとんど、この蹴りだ。
当たれば連続技につながるので、かなり使える。ただし、背の高い相手にガードされると、投げられることもある。

●脳天空竹割り
下のほうに強く、離れた位置からこれで跳び込めば、足払いで返されることは少ない。

●中段前蹴り
対ビリー戦においてだけ使える対空技。しかし、ビリーがパンチで跳び込んできたら無理。

ライン飛ばし攻撃

●十平衛式らりあーと
対CPU、対戦でもかなり使える。この技からの投げのバリエーションが、相手を苦しめるだろう。

ライン移動攻撃

●蝿落とし
ボタンによる違いは、高さだけ。基本的には、AかBボタンの低い移動だけ使おう。
当たれば、連続技にもっていくことも可能。



ここから連続技につながるぞ。

避け攻撃

●抜き手打ち
十平衛の避け攻撃の特徴は出るのが遅く、なかなか使いづらい。対空技にも向いてなく、足元に強いわけでもない。
また、後ろに溜めていると、いざというときに避けが出ずに、センベイが出ることも多い。

投げ技

●一本背負い
基本的な投げ。ただし、投げた後の隙が大きく、すぐに攻撃に移れない。

●巴投げ
背負い投げとの差は、とくにない。これも隙が大きい。

●俵投げ
前の2つの投げよりも、多少、攻撃力の大きい投げ。
それ以外は、他の投げとなにも差はない。

●熊殺し
前作から引き続き、やはり強力な組み技。かけるまでが難しいが、入れることができれば、かなり減らすことができる。

●弁慶泣かし
熊殺しほどは強力でない組み技。
トドメの一発などに使うと、かなりくやしい思いをする。

●いずな落とし
前作と同じく、高さに関係なく投げることはできるが、投げられる物は少なくなった。
前作よりは、出番は少ないだろう。

ライン移動攻撃

蝿落とし
A・CまたはA+B



蝿落とし
B・D



ライン飛ばし攻撃

十平衛式らりあーと
C+D



通常技

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	脳天空竹割り	脳天空竹割り	しゃがみ十平衛チョップ	平手打ち	平手打ち
大パンチC	大脳天空竹割り	大脳天空竹割り	しゃがみ十平衛チョップ	平手打ち	平手打ち
小キックB	二濤跳び蹴り	かかと落とし	だるま落とし	中段前蹴り	中段前蹴り
大パンチD	大二濤跳び蹴り	大かかと落とし	滑り込み蹴り	中段前蹴り	中段前蹴り



The LONE W... -Terry, Andy, and Joe return with 12 of the toughest ... GEESE HOWARD and WOLFG... KRAUSER in ... 3D ARENA! ... fighting game is here in FATAL FURY SPECIAL!



挑発


敵と離れてC

必殺技

●センベイ手裏剣
前作より溜め時間が短くなり、かなり連射できるようになった。
出るまで、出た後の隙が少なく、連続技にも使える。ただし威力は少ない。

●ダッシュ二本背負い
ダッシュするスピードが上がったので、小技からの二本背負いは強力。ただし、相手の起き上がりに重ねても投げられなくなってしまった。

●大いずな落とし
前作よりも、かなり使いづらくなった技。
間合いがあまり広くないので、なかなか入らない。これも、前作のように、起き上がりに重ねても投げられない。

●猫じゃらし
新しい必殺技。対CPU、対戦でもかなり使える。コマンドで出せるので、小技やライン飛ばしからの猫じゃらしが、かなり有効だ。

超必殺技

●ダイナマイトいずな落とし
溜め時間が短くなり、かなり使えるようになった。猫じゃらし同様、小技からやライン飛ばしなどから続けて入れられるぞ。

（MOMO）

必殺技

センベイ手裏剣	ダッシュ二本背負い
弱⬅溜めて➡A	弱⬅溜めて➡B
強⬅溜めて➡C	強⬅溜めて➡D



猫じゃらし	大いずな落とし
➡⬊⬇⬋⬅C	弱⬇溜めて⬆A
	強⬇溜めて⬆C



特殊技

熊殺し
⬈ C



弁慶泣かし
➡ D

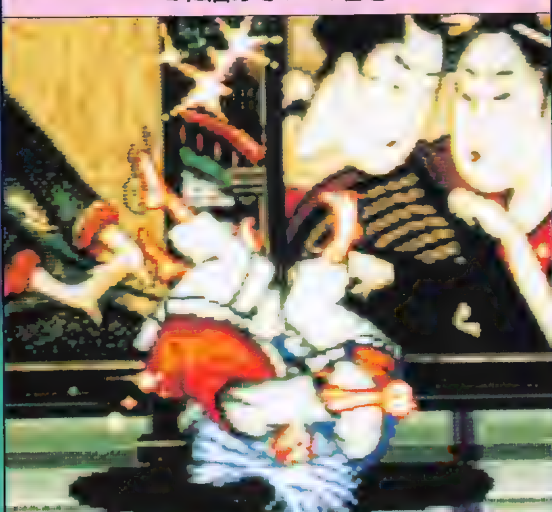


超必殺技Q&A

Q. 十平衛のダイナマイトいずな落としは、何メートルくらいまで上がるのですか？
A. 最高57メートルを記録しています。でも、こんなに飛んでしまうとタイムアップしてしまうので、せいぜい4～5メートルに抑えています。素晴らしいジャンプ力ですね。
（デザイン担当　T女氏）

超必殺技

ダイナマイトいずな落とし
⬋に溜めて⬇⬊+BC

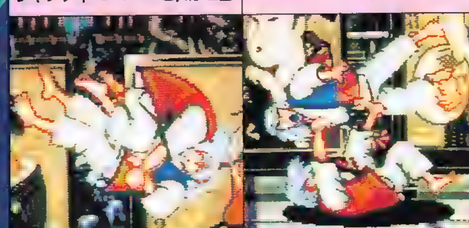


投げ

俵投げ	一本背負い
⬊ C	➡ C



いずな落とし(空中投げ)	巴投げ
ジャンプ中⬋⬇⬊どれかとD	⬅ D



避け攻撃

抜き手打ち
受け状態から➡A




チン・シンザン
Cheing Sin Zan

香港 アバディーン



履歴書

1993 年 12 月 17 日現在

No.



ふりがな
氏名 チン・シン・ザン

男・女

生年月日 1952 年 8 月 10 日生 (満 40 才)

血液型 O

ふりがな
出身地 台湾

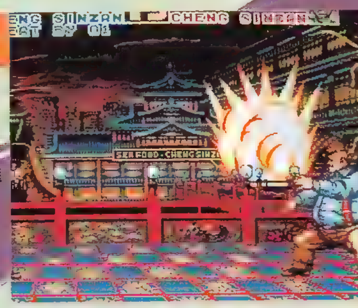
コメント

大極拳の実力者なのだが、世界一になり、
道場を開いて大金持ちになりたいがため、
参加する。動機は不純だが、憎めない人物
である。

身長	160cm	体重	100kg
趣味	貯金	好きな食べ物	ラーメン
嫌いなもの	ビンボー	大切なもの	お金



隠しキャラクター



●大爆発フェリー
チンvsチンで、ラウンド4まで進み、しばらくすると……

エンディングスナップ



餓狼2との変更点

かつては最強キャラの誉れ高かったチン・シンザン。しかしさすがに今回はさまざまな点が弱体化している。

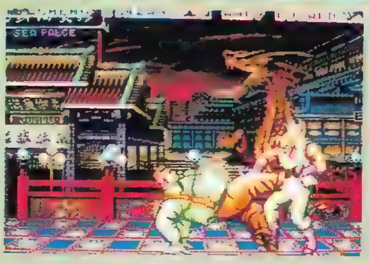
まず、避け攻撃やしゃがみ小パンチの出るスピードが遅くなった。氣雷砲も連打できなくなったのは大きい。連続して投げるとスキをつかれてしまうのだ。

とはいえ、足払い系など変な通常技が強くなっているので、いろいろな技を使い分けるキャラになったと言える。

使える通常技

●下勢脚

今回使用頻度が大幅に上がったのがこの小足払い。出るのが速く、リーチが長いのでとても使える技になった。また、キャンセルがかかるのでキャンセルして小氣雷砲や小破岩激につなげるのが実に有効だ。



今回は足払いが強くなった。キャンセルをかけてガンガン使え。

●下勢二段脚

この大足払いも小足払い同様、実に使いやすくなった。攻撃判定が2回出るのが特徴。キャンセルから必殺技につなげてうまく攻めよう。

●二起脚

強力なジャンプ大キックで、攻撃判定が2回出るのが特徴。弱い対空技は押し潰してしまう。しかも、一回当たれば着地で小破岩激が連続で決まる。ただし、空中では横方向にそれほど強くないのに注意しよう。

●落脚足刀

ずっと出っ放しになっているジャンプ小キック。下方向にはかなり強い。ただし横方向には弱いので注意しよう。

●跳脚

一歩前に歩いて、足元を攻撃する立ち大キック。立ちの攻撃にもかかわらず、たいてい下ガードしなければガードできないところがミソ。攻撃力は大足払いより強い。今回はぜひ使っていきたい技。



見た目に素晴らしい技、跳脚。1ラウンドに1回は使ってみたい。

●掌打

近距離の立ち小パンチ。出るのが非常に速く、これを生かして連続技などに組みこんでいくのがよい使い方だ。

ライン飛ばし攻撃

●発勁裏拳

対空技としてとても使える技である。ただし、出るまでが遅いので早めに反応しなければいけない。相打ちOKな技。

ライン移動攻撃

●飛掌打・飛刀脚

飛刀脚を主に使う。小キックのライン移動は低く、下段に当たるため足払いで返されることはない。飛掌脚も意外に打点が低く使える。

避け攻撃

●雲手

餓狼2に比べて出るまでが非常に遅く、その間に攻撃をくらってしまうことが多い。また、出したあとに隙があるので、ちゃんと当てるかキャンセルをかけないと反撃をくらうことがある。これらをふまえれば、一応使える技である。

投げ・つかみ技

●合気投げ・頭突殺

つかみ技の頭突殺は、合気投げと違って正面の方向に離れる。威力はともかく見た目が面白い技なので、ぜひ使ってみてくれ。

必殺技

●氣雷砲

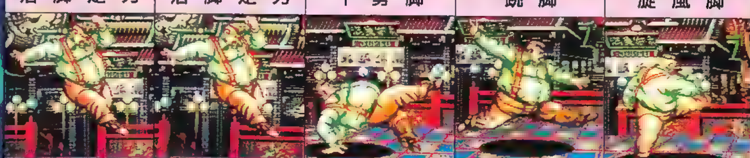
餓狼2に比べ隙が大きくな

通常技

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチA	飛掌打	飛掌打	下勢掌打	圏捶	掌打
大パンチC	太鼓腹打ち	落掌双打	下勢肘打	発勁掌	振上圏捶
小キックB	落脚足刀	落脚足刀	下勢脚	跳脚	旋風脚
大パンチD	二起脚	二起脚	下勢二段脚	跳脚	振上足刀









ライン移動攻撃

飛掌打

A・CまたはA+B



飛刀脚

B・D



ライン飛ばし攻撃

発勁裏拳

C+D



The LONE WOLVES-Terry, Andy, and Joe return with 11 of the toughest titans of fighting art. Face the reanimated GEESE HOWARD and WOLFGANG KRAUSER in a dazzling 3D ARENA! All you have ever wanted in a fighting game is here in FATAL FURY SPECIAL!

ったので、連打がしにくくなった。ただし足元を狙ったり着弾したときの当たり判定をうまく使えば有効な技である。

●大太鼓腹打ち

大で使えば威力はとても強力。飛び道具などの隙に狙っていく。ただし、ガードされれば反撃は必至だ。

小では空中でレバー操作がきく。多用は危険だがとどめの一撃などには有効だ。

●破岩激

小で使うとため時間が短く、とても速いスピードでる。ガードされてもキャラによっては反撃をくらわない、チンの切り札的必殺技。

大で使うと威力が強く、若干無敵時間が小より長いため飛び道具が抜けられることもある。出るスピードは遅いがガード後はね返りが大きいため反撃をくらいにくい。

（石井ぜんじ）

超必殺技

●爆雷砲

餓狼2よりスピードが速くなり、うまく出せば連発することもできる。使いようによってはとても強力な超必殺技である。



超必殺技 Q&A

Q. チン・シンザンの超必殺技のコマンドはなぜ受けつけにくいのですか？

A. ⬋留めから➡にいくまでに斬影拳のくせに⬇が入ってないためだと思います。

接触技

頭突殺

➡ D



挑発

敵と離れてC



避け攻撃

雲手

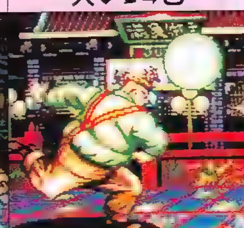
受け状態から➡A



必殺技

大太鼓腹打ち	氣雷砲
小⬇溜めて⬆A	小⬇⬊➡A
大⬇溜めて⬆C	大⬇⬊➡C





破岩激

小⬅溜めて➡B

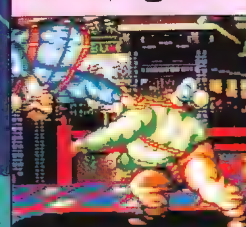
大⬅溜めて➡D



投げ

合気投げ

➡ C



超必殺技

爆雷砲

⬋に溜めて⬇➡＋BC



キム・カッファン



韓国 ソウル



履歴書

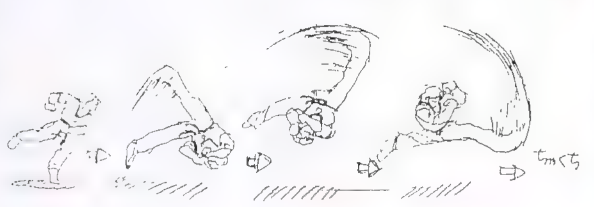
1993年12月17日



キム・カッファン	
1964年12月21日 28才	A
韓国	

コメント
テコンドーこそ、世界最強と強く信じている。また、その威信にかけて証明しようとする超真面目人間。

	176cm		78kg
	カラオケ		焼肉
	悪		ふたりの息子



隠しキャラクター

●高速オヤジ
ランダムで高速バイクが画面を横切る。

●ヒヨコ行列
ランダムでヒヨコが横切る。



(写真は高速オヤジではありません)

エンディングスナップ



餓狼2との変更点

前作では初めはムズイ、使いづらい、飛び道具がない、と非常に弱いキャラと思われていた。しかし時はそれを否定した。半月斬の削りやガード無視の鳳凰脚など、実にテクニックを要する奥深いキャラであった。

しかし今回、一気にパワーアップ。技自体が強くなり、超必殺技も出しやすくなって一気に誰にでも使える、イージーでなおかつ強いキャラになってしまった。

使える通常技

●しゃがみ蹴り（しゃがみ大パンチ）

第一にヒットしたら、キャンセルで小半月斬と鳳凰脚が入るところが強力。ガードされてもキャンセル小半月斬でカバーできるし、スキの少ないところもGOOD。

●すくい蹴り（しゃがみ大キック）

おもにしゃがみ蹴りと同じ使いかたをする。しゃがみ蹴りよりもリーチがあるが、少々出るまでのスキがある。これもガードされたら小半月斬だ。

●ドリャチャギ（近距離大パンチ）

見かけによらず2段技。小パンチからの連続技につなげることができる。さらに地上戦では相手の足払いなどを一方的に返せたりと、強い攻撃判定をもつ技。

●ネリチャギ（近距離大キック）

攻撃力では必殺技に次ぐ技。ジャンプ等からつなぐことはできないが、キャンセル小半月斬、鳳凰脚が入るなど、破壊力を持っている。

●パンデ・ドリャチャギ（遠距離大キック）

上へ向かって突き出す2段蹴り。おもに一発目を対空として使う。出るのが速いので、少々引き付けて出すようにしよう。

●ジャブ、しゃがみジャブ

連続技につなぐ技として重要な役割を持つ。小パンチが入ったとき、距離が近ければ連続技を狙おう。



これ一発入っただけでこの老人の命のともし火を消すことも可能。

ライン飛ばし攻撃

●龍殺脚

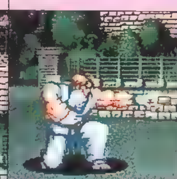
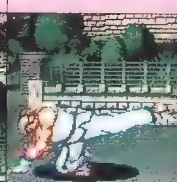
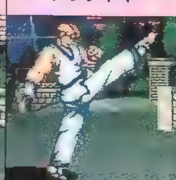
前作に比べてさすがにやられ判定やスピードは変わったものの、そのリーチはいまだ健在。バンバン出していこう。

ライン移動攻撃

●カッファン蹴り

基本的に小と大の2種。小は低く速く、大は高く遅く跳ぶ。どちらともヒットすれば小パンチで連続技につなげる

通常技

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチA	ジャンプ・ジャブ 	ジャンプ・ジャブ 	しゃがみジャブ 	チルギ 	ジャブ 
大パンチC	ジャンプ・アプチャギ 	ジャンプ・アプチャギ 	しゃがみ蹴り 	ドリャチャギ 	ディチャギ 
小キックB	ジャンプ・アプチャギ 	ジャンプ・アプチャギ 	しゃがみ蹴り 	アプチャギ 	ひざ蹴り 
大キックD	カッファン蹴り 	カッファン蹴り 	すくい蹴り 	パンデ・ドリャチャギ 	ネリチャギ 

ライン移動攻撃

カッファン蹴り

A・CまたはA+B



カッファン蹴り

B・D



ライン飛ばし攻撃

龍殺脚

C+D



The LONE WOLVES-Terry, Andy and Joe return with 12 of the toughest titans of fighting art. Use the ... GEESE HOWARD and WOLFGANG KRAUSER in ... 3D ARENA! All you have ever wanted in a figh... here is FATAL FURY SPECIAL!



ことができる。

避け攻撃

●ヨプチャギ
出るのが遅く、リーチもなく、あまり使えない武器。とりあえず突っ込み系の技を防ぐためだけだろう。

投げ・つかみ技

●殺脚投げ
今回はレバーも前方向だけでなく、ガード方向に入れても投げることができる。これは敵を反対側に投げるので、向きに注意。

必殺技

●飛燕斬
前作に比べ、出した瞬間に無敵判定がついた。そのため強力な対空兵器に…。これで落とせぬ技はない。

●半月斬
前に移動しながら浴びせ蹴りをする技。特に小半月斬は敵にガードさせたあとにスキがなく、削りなどにはもってこいの技。

●飛翔脚
ジャンプ中、敵めがけてキック。小と大では速さと踏み込み角度が違う。ガードされても逃げのバク転中に一発だけ蹴りを出せるのが強み。

超必殺技

●鳳凰脚
相手に走りより、無数の技を入れる、いわずと知れた乱舞。相手がガードしてるとヒザで削ることができる。連続技にも入れたりとかなり極悪な技だ。(K-GLD)

超必殺技 Q&A

Q. 鳳凰脚はどう滑っているのですか?
A. テコンドーには構えの状態から片足を上げ相手を牽制し、一気に間合いを詰める独特の跳び方があるのです。常人では数十歩とかかる間合いもキムはその強靭な足腰により、数メートルの間合いを僅か一歩でつめることができるのです。つまり一歩、歩いているだけです。(デザイン担当 O氏)

投げ

殺脚投げ
➡C



避け攻撃

ヨプチャギ
受け状態から➡A



挑発

敵と離れてC



必殺技

半月斬
小⬇⬋⬅ B
大⬇⬋⬅ D



飛翔脚
小ジャンプ中⬇B
大ジャンプ中⬇D



飛燕斬
小⬇溜めて⬆B
大⬇溜めて⬆D



超必殺技

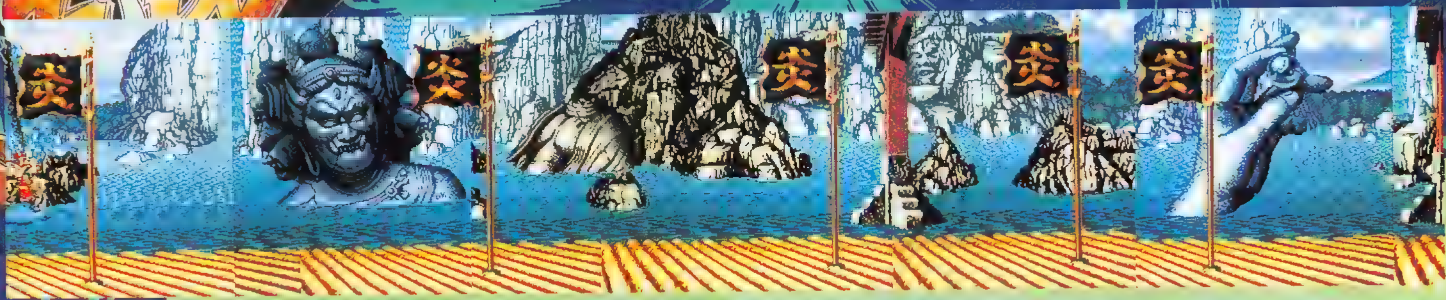
鳳凰脚
⬇⬊➡⬊⬇+BD

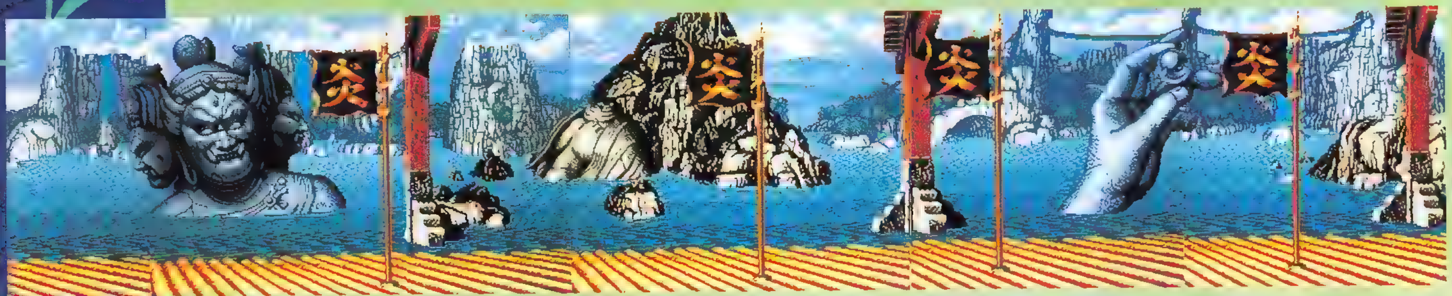


不知火 舞



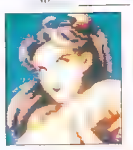
日本　青木ヶ原





履歴書　1993年12月17日現在

ふりがな	しらぬい　まい
氏名	不知火　舞
生年月日	1974年1月1日生（満18才）
血液型	B
出身地	日本



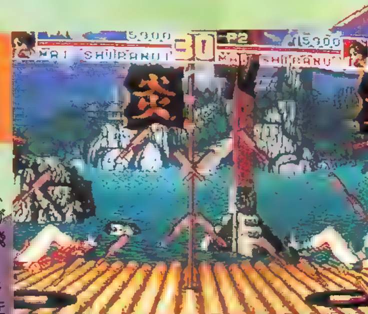
コメント

野性的で気が強いが、可愛らしい一面もある。代々伝わる忍術を伝承し参加する。ちなみに、アンディに骨法を教えたのは、彼女のおじいさんである。

身長	164cm	体重	50kg
趣味	おせち料理を作ること	好きな食べ物	お雑煮
嫌いなもの	クモ	大切なもの	おばあちゃんの形見のかんざし



隠れキャラクター＆扇子の巻



●舞の扇子
負けた時、スコアの3、4桁の数と、5、6桁の数を足して、その合計が59になると隠し持っていた扇子が飛び散る。
例：スコアが243,501の場合、3、4桁が35、5、6桁が24となり、それを足した数が59となるので出現する。

エンディングスナップ



餓狼2との変更点

不知火舞には割と多くの変更が見られる。まずジャンプするときに、一度しゃがむような感じで反応が少し遅くなっている。

通常技では、小足払いが速くなって連打が効くようになったことと、避け攻撃の天水の跳ね蹴りの出るのが速くなったことがある。

また、新技として空中投げの夢桜が使えるようになった。

使える通常技

●扇打

近距離の立ち小パンチ。対空技として使ったり、技の出るまでが速いのでジャンプ攻撃からの連続技として使う。

●扇子突き

遠距離の立ち小パンチ。技の出るまでが速くリーチがあるので、中間距離での牽制技として使う。

●翔脚

ジャンプ小キック。意外に攻撃判定が強く、スライディングなどに勝てる。通常技の小攻撃の中では、最も威力のある技の一つである。

●竜巻蹴り

近距離の立ち小・大キック。通常技の小・大攻撃の中ではそれぞれ最も威力のある技なので、ぜひ連続技の中に入れたい技である。

●反り蹴り

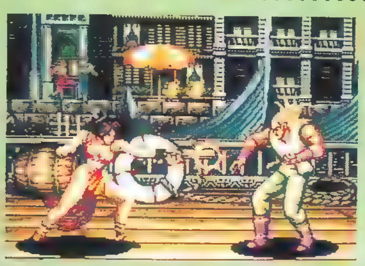
小・大足払いのこと。小足払いはモーションが速いので、この技にキャンセルをかけて花蝶扇や龍炎舞で押していく。大足払いはリーチの長さを生かして、遠距離の対空技などにも使える。

●対空扇子突き

遠距離の立ち大パンチ。対CPU戦においては、早めに出せばほぼ完璧な対空技となるので重宝する。しかし対戦ではよくて相打ち、といったところ。

●翔扇打

ジャンプ大パンチ。リーチはあまりないものの、攻撃判定はかなり強い。気絶した相手をめくる時には、この技がやりやすいだろう。



この技で相手の出ばなを止める。実は意外と強いぞ。

ライン飛ばし攻撃

●天水の舞

この技は割とリーチがあり足の先のほうのやられ判定が小さいので、遠距離での対空技としておもに対CPU戦で使う。

ライン移動攻撃

●忍び蹴り

舞のライン移動攻撃は非常に強く、相手が避け攻撃で返そうとしてもまずこちらの攻撃が勝てる。ただ、必殺技にはやはり負けてしまう。

避け攻撃

●跳ね蹴り

餓狼2と比べて技の出るまでが格段に早くなった。といっても他キャラのものよりまだ遅めではあるが…。

これにより、遠間から跳び込まれたときに対空技として使ったり、突進系の技を返すのに使ったりと、かなり使える技に変わった。



たとえガードされても、キャンセルして龍炎舞だ!!

投げ・つかみ技

●風車崩し

レバーを左右どちらに入れていても投げることができるのだが、どちらにしても必ず自分の背中側に投げることを覚えておこう。

●夢桜

新たに加わった空中投げである。実は意外と間合いは広いのだが、舞のジャンプするまでが遅くなってしまったので、躍び込んできた相手を投げるのは辛い。

通常技

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチA	風車拳	風車拳	背面肘打ち	扇子突き	扇打
大パンチC	翔扇打	翔扇打	背面肘打ち	対空扇子突き	大扇打
小キックB	翔脚	翔脚	反り蹴り	舞キック	竜巻蹴り
大キックD	ハヤブサ蹴り	飛蝶脚	反り蹴り	対空舞キック	竜巻蹴り

ライン移動攻撃

忍び蹴り

A・CまたはA+B



忍び蹴り

B・D



ライン飛ばし攻撃

天水の舞

C+D



The LONE WOLVES-Terry, Andy, and Joe-return with 12 of the ... of fighting art. Use the resurrected GEESE HOWARD and WOLFGANG KRAUSER in a dazzling 3D ARENA! All you have ... fighting game ... FATAL FURY SPECIAL!



必殺技

●花蝶扇

技のスキが少なくなり扇子の飛ぶスピードも速くなったので、足払いなどにキャンセルをかけてこの技で押していくことができる。

●龍炎舞

小のほうはおもに、小技をキャンセルして削りに使う。大のほうは対空技として絶大な威力を発揮する。また地上戦で相手の足払いにひっかける使いかたもある。

●必殺忍蜂

小の技がなくなり大のみ使えるようになった。餓狼2では最も威力のある技であったが、かなり威力が弱くなってしまった。しかも技のあとのスキが大きいのも痛い。

●ムササビの舞

舞ステージ以外では壁でターンして戻ってくるのだが、実はいい的と化している。間合いが広ければ手前に降りて、相手の空振りを誘うということもできる。

超必殺技

●超必殺忍蜂

餓狼2と比べて技の威力がかなり弱くなった。相変わらず削りで使うのが主だが、技のスキが大きいので当てた後にうまく間合いが離れるように出そう。（不知火友の会会員番号17　いなりん）

挑発

敵と離れてC



受け攻撃

跳ね蹴り

受け状態から➡A



Q. 舞はどうやって超必殺忍蜂の炎に耐えているのですか？

A. あれは忍術の一種ですから私もわかりません。

（企画担当　Y氏）

超必殺技 Q&A

超必殺技

超必殺忍蜂

➡↙➡+BC



必殺技

花蝶扇

小⬇↘➡A

大⬇↘➡C



龍炎舞

小⬇↙⬅A

大⬇↙⬅D



ムササビの舞

小⬇溜めて⬆A

大⬇溜めて⬆C



必殺忍蜂

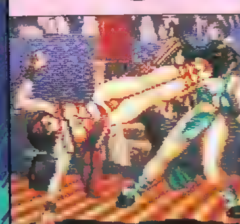
⬅↙⬇↘➡D



投げ

風車崩し

➡C



夢桜

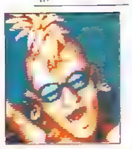
ジャンプ中↙⬇↘どれかとD




ダック・キング



アメリカ ベイエリア



履歴書

No.

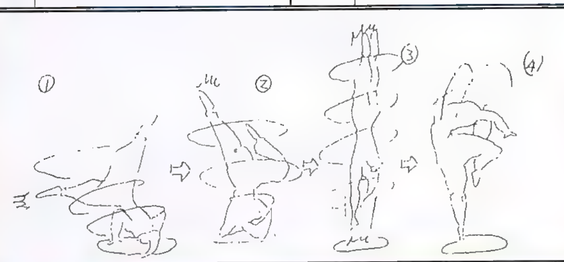
1993年 12月 17日現在

ふりがな / 氏名	ダック・キング
※男・女 / 印	男
生年月日	1967年 2月 2日生 (満26才)
血液型	B
ふりがな / 出身地	アメリカ

コメント

前作で登場。テリーに完敗した為『打倒テリー』の猛特訓を行なっていた。今回その成果を試すため、またダンス格闘家として世界最強を目指し出場する。

身長	179cm	体重	62kg
趣味	ダンス・ダンス	好きな食べ物	バターコーン
嫌いなもの	ライジングタックル	大切なもの	ヒヨコのPちゃん

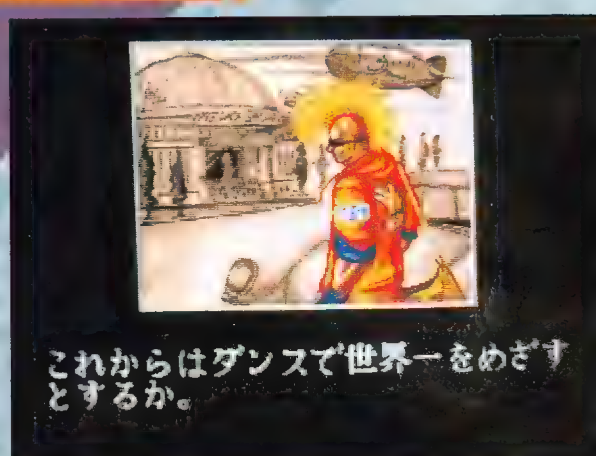


隠れキャラクター



●ダックヒヨコ
ダックVSダックで、ラウンド4まで進む。

エンディングスナップ



使える通常技

●ターンチョップ
　遠距離立ち大パンチ。回転しつつ前へ移動しながら攻撃する。ダックの通常技はどれもリーチが短いものばかりなので、移動しながら素早く攻撃するこの技にはお世話になる。さらにダックのこの技は、遠距離立ち大パンチなのにキャンセルをかけることができる。この技を1～2回出して移動しながら溜めをつくり、キャンセルやすかしからHスピンアタックを出す、というのは、ダックの基本戦法の1つだ。
　他の使い方として、相手の足払いがギリギリ届くか届かないか、という距離で足払いを空振りさせ、そのスキにこの立ち大パンチで足払いの戻り際を攻撃する、という方法がある。対テリー、対舞などでは重要なテクニックだ。

●ミサイルヘッド
　しゃがみ大パンチ。2段攻撃になっていて、2発とも決まればかなりの威力になる。また、1打目の出るスピードが速いので、連続技にもよく組み込む。

●小パンチ系全般
　立ちの遠距離小パンチは、意外とリーチのある技。フェイント風に近間で使うといい。
　立ち小パンチの近距離技、ファンクエルボーは、連続技に組み込んで使う。ただし前進しながら使うのは……。
　しゃがみ小パンチは、リーチとスピードの両方を兼ね備えた便利な技で、接近戦や乱戦時に多用するといい。頼りになる技の1つだ。

●小キック系全般
　立ち小キックは、立ち小パンチと同じように、中間距離で様子を見合っているときにしゃかしゃかと出すといい。
　小足払いは、密着するくらいの接近戦で使ったり、連続技に使ったりする。
　ジャンプ小キックはCPU戦で活躍する技。対戦で使うときは、出しっぱなしにしておくと避け攻撃で撃墜されてしまうので注意が必要。

ライン飛ばし攻撃

●ローリングソバット
　リーチがなく、下方向に攻撃力がほとんどないため使えない技。一見浮いているように見えるため、接近戦で相手の足払いをすかして攻撃できそうだが、残念ながらやられてしまう。
　最も有効な使い道は、ガードさせて（または目の前ですかして）ブレイクスパイラルにいく方法。あとは動きが単調にならないように使う程度。

ライン移動攻撃

●スピンアタック
　ダックのライン移動攻撃は、すべてくるくる回っている。この特徴を利用して、低い移動か高い移動かわかりづらいように、遠くから跳んでいこう。

避け攻撃

●スウェーグランドキック
　他のキャラの避け攻撃とは違い、対空技としては使えない。かわりに、下方向へ攻撃力をもっているため、ほとんどの突進系の技を止めることができる。

投げ・つかみ攻撃

●ローリングネックスルー
　普通の投げだ。ダックの投げは勢いがよくて気持ちいい。
　足が速いので投げ易いほうだ。

●リバースブリーカー
　空中投げ。ダックの空中投げは、下方向に強いようだが、なんといってもカッコイイのが最大のウリだ。

必殺技

●ヘッドスピンアタック
　弱は小技からの連続技や乱戦時の不意打ちに、強は大攻撃からの連続技や、リーチの長い相手に対して中間～遠間から攻撃するのに使う。
　威力が大きいのも魅力のひとつ。

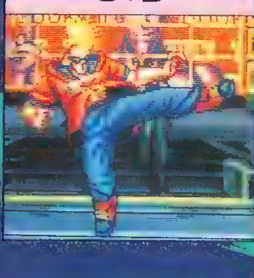
●ブレイクストーム
　対空兼カウンター技。弱も強も大差はない。

ライン移動攻撃

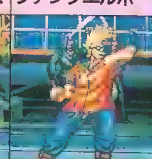
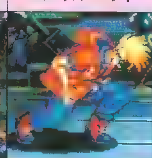
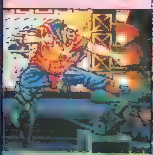
スピンアタック
A・CまたはA+B

スピンアタック
B・D


ライン飛ばし攻撃

ローリングソバット
C+D


通常技

斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
コンドルチョップ 	コンドルチョップ 	リバースジャブ 	ファンクリバース 	ファンクエルボー 	小パンチⒶ
ジャイロチョップ 	ジャイロチョップ 	ミサイルヘッド 	ターンチョップ 	マッドスピン 	大パンチⒸ
ダックキック 	コンドルキック 	スライドキック 	ビートサイド 	ビートロー 	小キックⒷ
ダックアタック 	バットキック 	バックスピン 	ウインドミル 	タワーバックキック 	大キックⒹ



反応のいい人はこの技を対空に使うといい。また、相手の攻撃を先読みしていたときや、相手の起きあがり時などに重ねるように出しておくと連続でヒットしてグー。

CPU戦でも活躍する技。

●ダンシングダイブ

スキ、飛行距離、威力などの当たり前な点を除けば弱も強も違う点はない。

連続技の最後の1発によく使う。ただし威力はHスピンに劣る。

●ビートラッシュ

趣味の技。一応補足しておくと、最後の一撃は2段で、判定はかなり強い。

余裕のある時に使うといい。

●ニードルロー

スライディング。ガードの上から体力を削ることはできないが、通常技をキャンセルして出すことができる。

対戦で重宝する技だが、使いすぎては逆効果。使いどころを見極めよう。

超必殺技

●ブレイクスパイラル

もの凄い吸い間合いを誇る技。ライン移動すかしや大足払いガード、小技の連続技の途中からなど、様々な状況から吸えるようにならないと、ダック使いとは言えないぞ。

必殺技

ビートラッシュ
➡⬅➡C



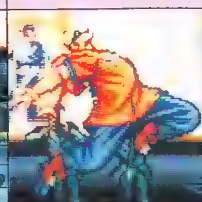
ブレイクストーム
小⬇⬋➡⬈B
大⬇⬋➡⬈D



ニードルロー
⬋の最中にD



ダンシングダイブ
小⬇⬋⬅B
大⬇⬋⬅D



ヘッドスピンアタック
小⬅溜めて➡A
大⬅溜めて➡C



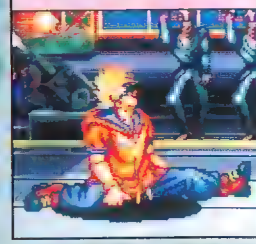
挑発

敵と離れてC



避け攻撃

スウェーグランドキック
受け状態から➡A



超必殺技

ブレイクスパイラル
⬅⬋⬇⬋➡⬈⬇+BC

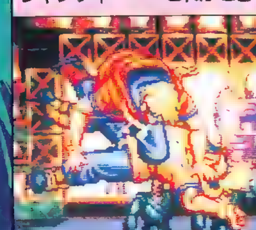


投げ

ローリングネックスルー
➡C



リバースブリーカー（空中投げ）
ジャンプ中⬋⬇⬋どれかとC

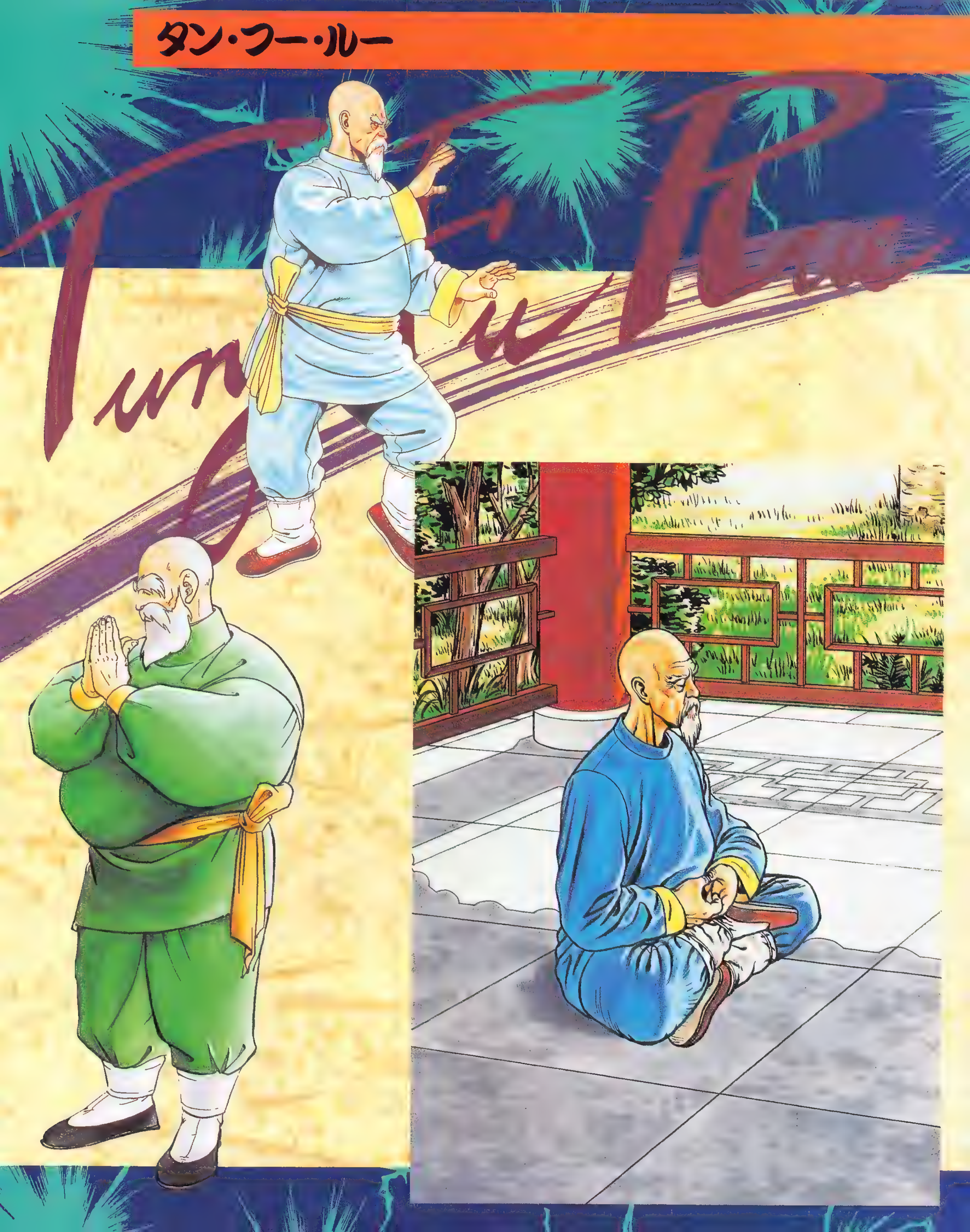


超必殺技 Q&A

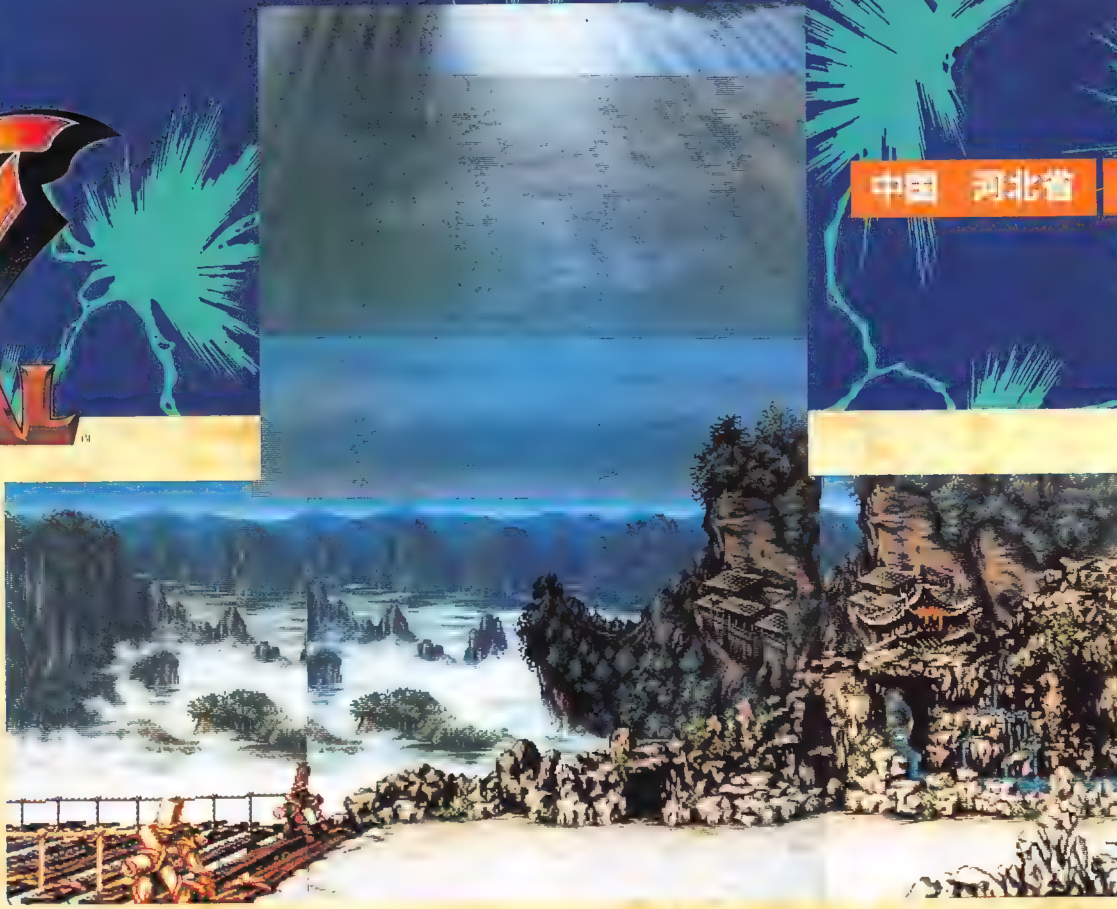
Q. ブレイクスパイラルを出すときに何と言っているのですか？

A. 録音するまでは「ゴー　トゥ　ヘブン」という設定だったのですが、録音する時、声優の外人さんが勝手に（You An Angel baby！）変えてしまったのです。（企画担当　I氏）

タン・フー・ルー



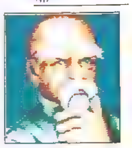
中国　河北省



履歴書

年　月　日現在

ふりがな 氏名	タン・フー・ルー
生年月日	1924年 4月 14日生（満69才）
血液型	A
ふりがな 出身地	中国



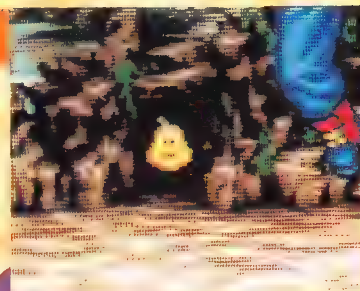
コメント

前作で登場。ジェフ亡き後、ボガード兄弟を育てたのはこの老人である。今回はギースを倒し、更に巨大な悪の根源を倒すために登場する。

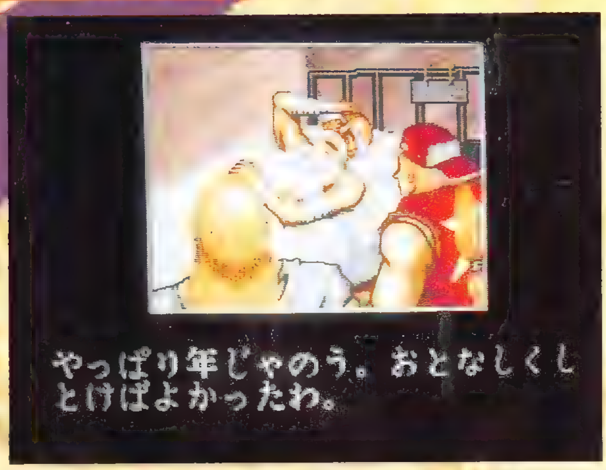
身長	163cm	体重	46kg
趣味	瞑想	好きな食べ物	茶たまご
嫌いなもの	特になし	大切なもの	弟子達



隠れキャラクター



エンディングスナップ



使える通常技

タン・フー・ルーは必殺技が少し頼りないが、通常技は非常に頼れるものが多い。その一部を紹介していこう。

●釘脚、後旋腿

タンの立ち大キックは近距離、遠距離ともに二段攻撃となっており、しかも意外にスキも小さいので使いやすい技だ。近距離で出すとキャンセル可能だが、この技はどちらかといえば大足払い＋衝波につなげる技として使っていこう。

●立ち小パンチ＆小キック

どちらも出るのが早く接近戦で多用するのだが、使い方がちょっと違うぞ。

立ち小パンチは自分がラッシュをかけているときに、一発出しては少し歩いてもう一発出すという感覚で使っていき、当たったら立ち大パンチなどにつなげていこう。

立ち小キックは受け身状態のときに相手の技の出かかりを止める感じで使うのがいいと思われる。が、あまり気にせず攻めてるときでも使っていこう。

●大腿法

CPU戦では攻め技として、対戦ではそれにプラスして衝波へのつなぎとして使える。使い勝手のいい技だが多用するあまり空振りのないようにしていこう。

●降龍（近距離）

小技から必殺技へのつなぎとして多用する。主に箭疾歩につなげていくが場合によっては撃放でもいいだろう。



鳳凰脚も引きつけの小キックで止めることも可能だ。

ライン飛ばし攻撃

●旋風拳

リーチがないうえに技の判定もイマイチと使いづらい技。ライン移動から出したりすると楽しいことは楽しいのだが。

ライン移動攻撃

●旋風拳

ボタンにより速さと軌道が変わるが攻撃力（攻撃判定）はイマイチといったところ。足元も弱くあくまでも移動のための手段といったところか。

避け攻撃

●避水波

コマンド入力してから技が出るまでがかなり遅いのだが、いったん出してしまえば強力な対空兵器となる技だ。前方に対するリーチは短いものの、バーンナックルや斬影拳などの突進系の技には有効だ。

技の出るのはマジで遅いのでとっさに出すのはツライぞ。

投げ・つかみ技

●烈千掌

相手をグイとつかんで無数のパンチを入れてやる技。技を入れたあと硬直時間が長いのがネックだが入れると気分がスカッとするぞ。

挑発



敵と離れてC

ライン飛ばし攻撃

旋風拳

C+D



通常技

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	跪膝	跪膝	圏抱掌	沖捶	馬歩頂肘
大パンチ(C)	撃襠	撃襠	虎撲子	馬歩崩拳	降龍
小キック(B)	飛腿	虎尾脚	前掃腿	踢腿	掃踢
大キック(D)	二起脚	後旋飛腿	剪腿法	後旋腿	掃踢

ライン移動攻撃

旋風拳

A・CまたはA+B



旋風拳

B・D



The LONE WOLVES Terry, Andy, and Joe-return with 12 of the mightiest ... of fighting art. Use the resurrected GEESE HOWARD and WOLFGANG KRAUSER in a dazzling 3D ARENA! All you have ever wanted in a fighting game is here in FATAL FURY SPECIAL!



必殺技

●箭疾歩
　バーンナックルの原形ともいえる技。連続技としては使えるが単体ではイマイチ使いでが悪い技だ。ガードされるとまず攻撃を受けるぞ。

●撃放
　対戦ではほとんど使えないといっていい技だが出すコツがわかれば意外に使える技。「ウゥーン!!」の声とともに出るオーラは小柄なタン老人からは想像できない。

●烈千脚
　相手にヒョイと近づき無数の蹴りをたたきこむ。溜め技なので少し使いづらいが接近戦で小足払いをガードさせたら狙う価値のある技だ。

●衝波
　両手から気合を発する、タン老人の飛び道具的な技だ。小衝波は使いようによってはけん制技として非常に優れた効果を発揮する。

超必殺技

●旋風剛拳
　ムクムクと巨大化（?）しながら宙に浮き、回転しながら相手に突進する技である。削り技としては恐ろしく強いが返されやすいので実用度は低い。

超必殺技Q&A

Q. 旋風剛拳の後に服が修復されるのですが、どうしてですか？
A. 撃放と同じ理由です。大きく見えているタンは実はオーラであり、服が破れているように見えているのは単なる映像にすぎず、服自体はまったく破れていません。
（デザイン担当　O氏）

超必殺技

旋風剛拳

➡⬊⬇⬈+BC



必殺技

烈千脚

小⬋溜めて⬈B
大⬋溜めて⬈D



箭疾歩

小⬇⬋⬅A
大⬇⬋⬅C



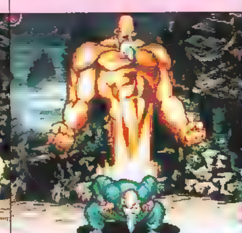
衝波

小⬅溜めて➡A
大⬅溜めて➡C



撃放

Cボタン連打



避け攻撃

避水波

受け状態から➡A



投げ

烈千掌

➡C



ビリー・カーン



FATAL FURY SPECIAL

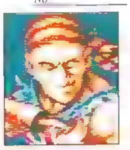
イギリス ロンドン



履歴書

No.

1993年 12月 27日現在

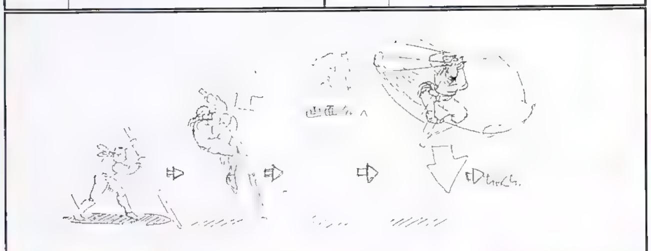


氏名	ビリー・カーン
男・女	
生年月日	1966年 12月 25日生（満 26才）
血液型	B
出身地	イギリス

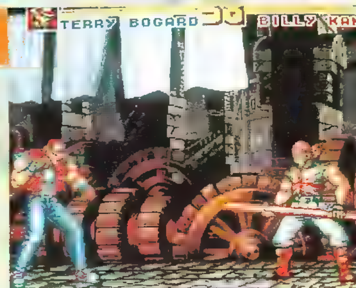
コメント

前作でボガード兄弟に破れた棒術使い。ギースなき後イギリスに渡り、単身修業を積み、ボガード兄弟打倒を目指す。相変わらず気性の激しい男である。

身長	179cm	体重	77kg
趣味	洗濯	好きな食べ物	卵料理
嫌いなもの	命令	大切なもの	妹



隠れキャラクター



●洗濯物
ラウンド4で出現。

エンディングスナップ



餓狼2との変更点

餓狼伝説、餓狼伝説2と常に主人公たちに敵対してきたビリーだが、ついにマイキャラとして操作できるようになった。

餓狼伝説2では、数多くのプレイヤーたちを苦しめてきた闇の三闘士の1人だが、自分で使えるようになったこともあり弱体化したようだ。

だが彼はあらたに〝超火炎旋風棍〟を引っ提げて、再びテリーたちの前に立ちはだかることになるのであった。

使える通常技

●下段突き

リーチが長く、出るスピードも速く、威力があり、キャンセルがかかり…なんと、欠点が見つからない。ビリーが最も多用する通常技である。

この技にキャンセルをかけて三節棍中段打ちを出すと連続技になるので、跳び込みからの連続技にしたり、地上で相手のスキをついて連続技にもちこんだりとその用途は幅広い。

●新棒高跳び蹴り

歩くのは速くないビリーだが、この技を使うことによって遠く離れた場所から一気に間合いをつめることができる。

ビリーとしては普段は間合いを広くとって闘いたいが、奇襲をかけたいと思ったらこの技を使うとよい。

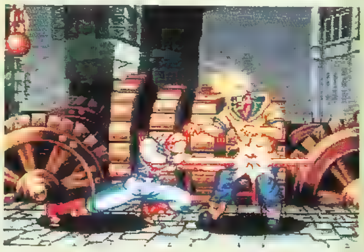
ジャンプの高い（滞空時間の長い）キャラに跳び込まれたら、この技で相手の下をくぐって着地を投げるということもできる。ただしくぐりそこねると、連続技をくらってアッという間に昇天ということも少なくないので乱用は避けよう。

●しゃがみキック

ビリーの通常技の中では最も出るのが早い。

ビリーは接近戦は得意ではないので、なるべく相手を追い払いたい。そんなときに役立つのがコレだ。

不覚にも跳び込まれてしまい、接近戦を余儀なくされても一瞬のスキをついて小足払いを出し、キャンセル中段打ちを使って間合いを離そう。



最も使える通常技の下段突きだ。

ライン飛ばし攻撃

●大回転打ち

ビリーのライン飛ばしは二回転攻撃なので、相手のタイミングを狂わせることができる。判定面で強く、前方に降りてきた飛翔脚を返せる。

ライン移動攻撃

●水平打ち

弱は跳んでいくスピードがかなり速い。

弱で出せば、なんでも投げると評判のギースの当て身投げをくらうこともないスグレモノ。

●飛翔旋風棍

頭上で棒を回転させながら跳んでいく。

残念ながらこちらのほうは当て身投げされてしまうので要注意。

避け攻撃

●しゃがみ上段打ち

出るのが遅いというのが、対空技として使うときの欠点になってしまう。だが他にコレといえるような対空技のないビリーとしては頼りないといえども使うしかないといったところか。

破岩激などの突っ込み技に対しても有効。

投げ、つかみ技

●一本釣り投げ

愛用の三節棍で相手を高々と持ち上げてブン投げてしまう荒っぽい技。ビリーの気性の激しさはこういったところにも表れている。

●地獄落とし

三節棍で相手を持ち上げてその首を絞める。

投げるより多くのダメージを与えることもある（もちろん少ないこともある）。

必殺技

●三節棍中段打ち

おそらく最も多用する技だろう。

出かかりが非常に弱いので使うときは必ず通常技のキャンセルとかからめるように。

●雀落とし

対空技、と呼ぶには少し物

通常技

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチA	ジャンプ満月打ち	脳天打ち	下段突き	恐怖大中段打ち	上段突き
大パンチC	ジャンプ満月打ち	飛翔棍	下段突き	満月打ち	中段打ち
小キックB	飛翔棍	脳天打ち	しゃがみキック	新棒高跳び蹴り	後ろ蹴り
大キックD	飛翔棍	飛翔棍	しゃがみキック	後ろ回転中段打ち	後ろ回し蹴り

ライン移動攻撃

水平打ち

A・CまたはA+B



飛翔旋風棍

B・D



ライン飛ばし攻撃

大回転打ち

C+D



The LONE WOLVES-Terry, Andy, and Joe-return with 12 of the toughest titans of fighting art. Use the resurrected GEESE HOWARD and WOLFGANG KRAUSER in a dazzling 3D ARENA! All you have ever wanted in a fighting game is here in FATAL FURY SPECIAL

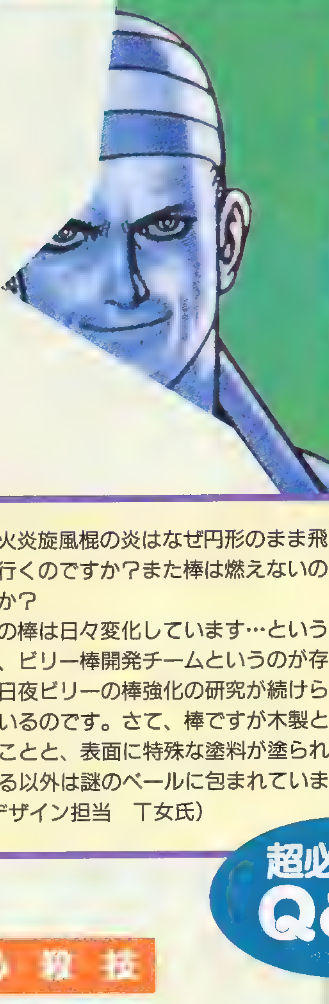
足りない。対空に使うときはなるべく早めに出すようにしよう。
　中段打ちを失敗して雀落としになると少し恥ずかしい。

●旋風棍
　足元がまるでスキだらけ。かといって上半身がやられにくいわけでもない。
　ただ強の旋風棍なら飛び道具は完全に防いでくれる。

●強襲飛翔棍
　強力な対空技の前には敗れ去ってしまう。
　強弱で落ちてくるまでの時間、レバー左右で落ちてくる位置をコントロールできる。

超必殺技

●超火炎旋風棍
　対空技として使う、連続技として使う、いきなり出す、など使用機会の多い技。
　普通の必殺技と同じ感覚で使えるようになりたい。



挑発

敵と離れてC



接触技

地獄落とし

➡D



受け攻撃

しゃがみ上段打ち

受け状態から➡A



超必殺技Q&A

Q. 超火炎旋風棍の炎はなぜ円形のまま飛んで行くのですか？また棒は燃えないのですか？

A. 彼の棒は日々変化しています…というのも、ビリー棒開発チームというのが存在し日夜ビリーの棒強化の研究が続けられているのです。さて、棒ですが木製ということと、表面に特殊な塗料が塗られている以外は謎のベールに包まれています。（デザイン担当　T女氏）

超必殺技

超火炎旋風棍

⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅⬉+AC



必殺技

旋風棍	三節棍中段打ち
小　Aボタン連打	小⬅溜めて➡A
大　Cボタン連打	大⬅溜めて➡C





強襲飛翔棍	雀落とし
小⬋⬇⬊➡B	小⬋溜めて⬈A
大⬋⬇⬊➡D	大⬋溜めて⬈C

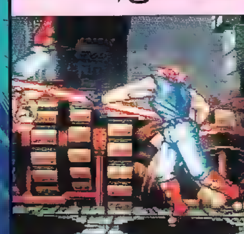


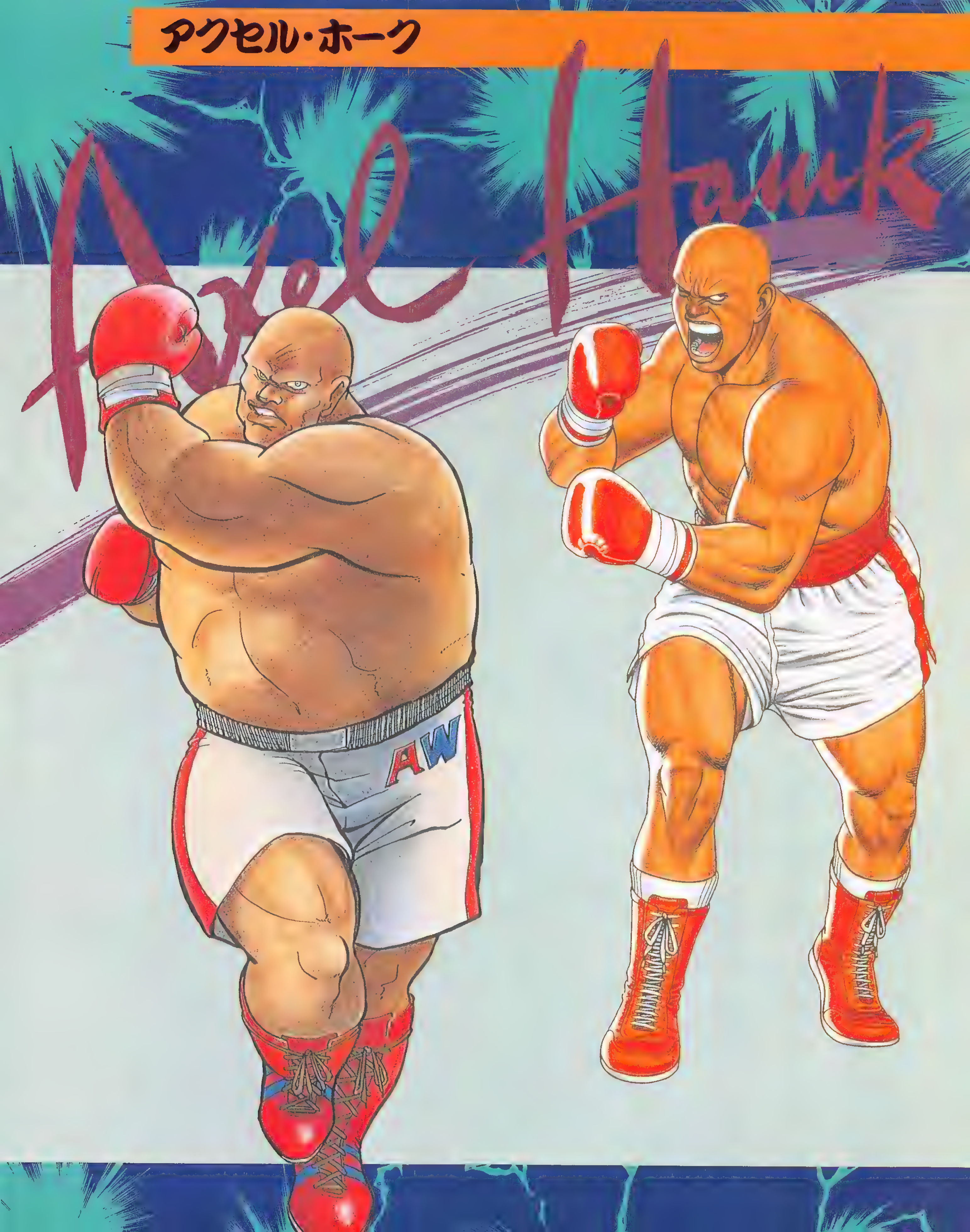


投げ

一本釣り投げ

➡C




アクセル・ホーク
Axel Hawk
AW

FATAL FURY SPECIAL

アメリカ ニューヨーク



履歴書

1993年 12月 17日現在

氏名	アクセル・ホーク
生年月日	1954年 6月 13日
血液型	AB
出身地	アメリカ



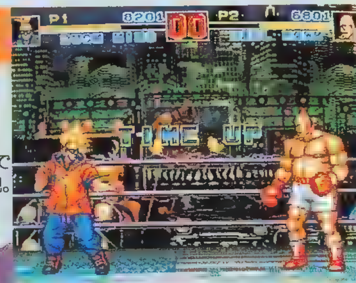
コメント

元ボクシング世界ヘビー級チャンピオン。
一度現役を引退したが、闘いの血が収まらずカムバックを狙っている。歴代チャンピオン中、破壊力は最強。

身長	196cm	体重	125kg
趣味	ラジコン	好きなもの	すいか
嫌いなもの	ネズミ	大切なもの	お母さん

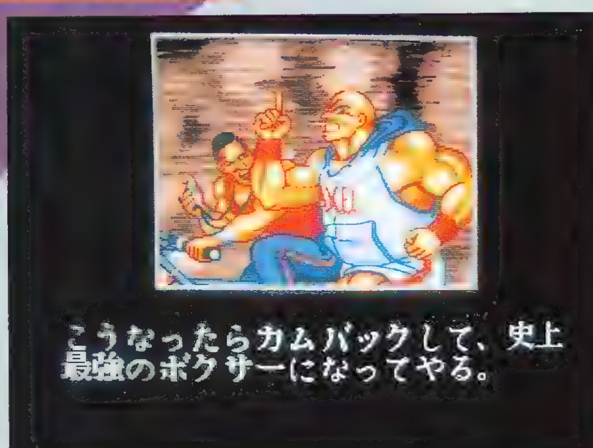


隠れキャラクター



●ヒヨコ
ダックVSアクセルでラウンド4まで進み、タイムアップまで粘ると出現。

エンディングスナップ



餓狼2との変更点

当たり前ではあるが、前ほどの強さはなくなった。スピードは遅く、技のスキはバカでかい。どちらかといえば今回は重戦車というかんじ。
だが相変わらず残像の残るようなパンチは健在。恐るべきリーチと対空技は他キャラにない強さを誇る。

使える通常技

●ストライクフック（立ち小キック）
ほんの少し遠いところにいる敵を落とす対空技。数ある対空技のうち一番使いやすい。キャンセルもかけられる技だ。
●ストレート(立ち小パンチ)
見た目以上に下方向に攻撃判定を持ち、リーチもかなり長い。これを連打されるだけでかなり嫌な敵もいる。
●1ステップアッパー（遠距離大キック）
対空技。上に伸びるのが遅いので早めに出さなければならない。同様の技でスラッシュパンチがある。
●ウイングアッパー（しゃがみ大パンチ）
見てのとおりの対空技。ただしかなり早めに出さないと相打ちになってしまうことが多い。この技もキャンセルをかけることが可能。
●ダブルカンガルーパンチ(ジャンプ大パンチ、キック)
跳び込み用の技。頂点近くで出せば2段攻撃になったりと利用価値はバツグン。ここから恐怖の連続技が始まるのだ。
●ダッキングジャブ（しゃがみ大キック）
いわゆる足払い。出るのがかなり早く、攻撃判定もかなり大きい。接近戦ではこれをガンガン狙っていこう。

ライン飛ばし攻撃

●アトミックボンバー
手前のラインでは対空から対足までかなりの攻撃判定を持つ技だが、奥のラインだと非常に使えない技へと変化する。奥では使わないようにしよう。

ライン移動攻撃

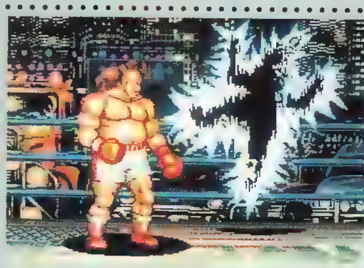
●アングリードロップ
基本的に小で低く速く、大で高く遅く跳ぶ。ヒットしてもガードされてもアクセルダンスで削ろう。

避け攻撃

●ダッキングブロー
画面の横半分はありそうなリーチを持つ技。出るのはかなり遅いが、そのリーチは恐るべきものがある。もちろんキャンセルもかけられるのでいうことなし。もうこれはガンガン狙っていきましょう。

投げ・つかみ技

●ヘルボンバー（➡D）
アクセルの投げはDボタンのみ。ちょっととまどうかもしれない。とりあえずこれは基本的なつかみ技。
●エレキアタック（⬅D）



トドメといわんばかりに電流ロープに飛ばす

三闘士ステージのときで相手が抵抗しなかったときに限り、最後にライン飛ばしをする。
●ローリングバスター(↘D)

避け攻撃

ダッキングブロー
受け状態から➡A

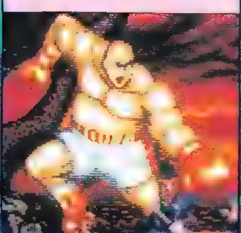


ライン移動攻撃

アングリードロップ
A・CまたはA+B

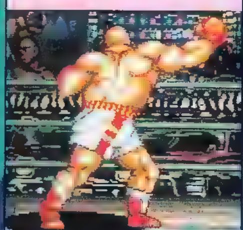


アングリードロップ
B・D



ライン飛ばし攻撃

アトミックボンバー
C+D



通常技

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチA	カンガルーフック	カンガルーフック	ローライトアッパー	ストレート	ボディ
大パンチC	ダブルカンガルーパンチ	ダブルカンガルーパンチ	ウイングアッパー	スラッシュパンチ	アンダーパンチ
小キックB	カンガルーフック	カンガルーフック	ダッキングジャブ	ストライクフック	フック
大キックD	ダブルカンガルーパンチ	ダブルカンガルーパンチ	ダッキングジャブ	1ステップアッパー	アッパー

The LONE WOLVES-Terry, Andy, and Joe-return with 12 of the toughest titans of fighting art. Use the resurrected GEESE HOWARD and WOLFGANG KRAUSER in a dazzling 3D ARENA! All you have ever wanted in a fighting game is here in FATAL FURY SPECIAL!



挑発

敵と離れてC



アクセル版熊殺し。威力はかなりのもの、たま～に相手を画面上にふっとばすことができる。

必殺技

●トルネードアッパー
前回の真空カッターからの変更技。東のハリケーンアッパーと同じく、オーバースウィングのアッパーアクションで、竜巻状の気を発生させる。

●スマッシュボンバー
前方に強く踏みだし、強力なアッパーを繰り出す。出すまえと出したあとにスキがあるためイマイチ使いづらい技。

●アクセルダンス
その場で無数のパンチを繰り出す技。連続技、削り技として重宝する。ボタン連打でずっとパンチを出し続けさせることができるぞ。

超必殺技

●アクセルラッシュ
パンチを繰り出しながら、画面端まで進む。見たかんじは3発出しているが絶対に3回以上削ることはできない。

接触技

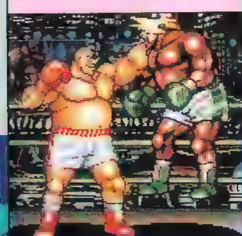
ローリングバスター
➡D



ヘルボンバー
➡D



エレキアタック
⬅D



超必殺技 Q&A

Q. なぜアクセルラッシュは速く突っ込めるのに、普段の移動は遅いのですか？
A. 彼はアクセルラッシュに賭けているからです。（デザイン担当　H氏）

超必殺技

アクセルラッシュ
⬅➡⬆⬇⬅⬇+BC



必殺技

スマッシュボンバー
小⬅溜めて➡A
大⬅溜めて➡C



トルネードアッパー
小⬇⬅➡A
大⬇⬅➡C



アクセルダンス
小　Aボタン連打
大　Cボタン連打



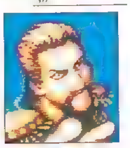

ローレンス・ブラッド

スペイン パンプローナ



履歴書

1993年 12月 17日現在



氏名	ローレンス・ブラッド		
生年月日	1960年 9月 4日生（満 32 才）	血液型	B
出身地	スペイン		

コメント

素手で闘牛を倒す事ができる闘牛士。彼の前では闘牛も戦意を失ってしまうようになる。その為、対人間に闘いの場を求める。一見紳士風であるが、最も冷酷な男。

身長	195cm	体重	95kg
趣味	フラメンコギター	好きな食べ物	ビーフシチュー
嫌いなもの	女、子供	大切なもの	名誉

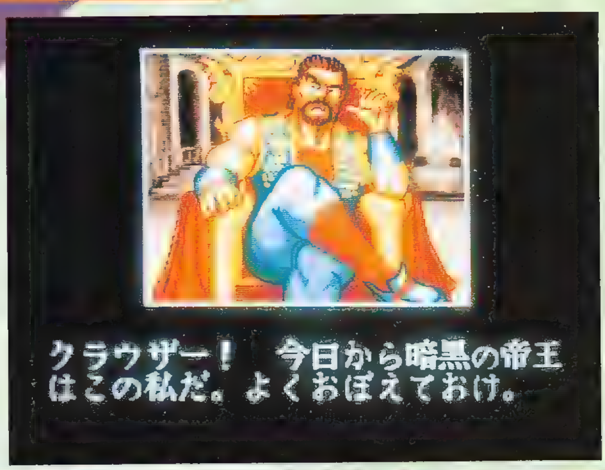


隠れキャラクター



●未確認飛行ヒヨコ
夜以外のラウンドで決着をつけたとき、残りタイムが00以外のゾロ目だった場合に出現。

エンディングスナップ



餓狼2との変更点

ローレンスは、餓狼2から変わってプレイヤーキャラとなり、新たに増えた技、なくなった技などがある。

まず、しゃがみのパンチが出来た。これはかなり大きな変更点だ。

さらに、前まではローレンスのステージでは必要なかったライン移動攻撃が必要になったので、これも新たに追加された。

避け攻撃にそのなごりが見えるひらりマントはなくなってしまった。

使える通常技

●ロークロー
これがローレンスで最も多用する通常技だろう。対コンピュータでは誘いに、対戦ではキャンセル必殺技につなぐためのつなぎ技として使える。

●ロースライド
対戦でおもに使う。近距離での牽制技としての使用がおもだ。

●フライングキック
ローレンスの数少ない対空技の一つ。跳んできた相手に対してこちらも跳んで対抗するのだ。

●ブルニーパッド
コンピュータ戦、対戦ともになくてはならない技。CPUではとくにビリーカーンで多用する。注目するべきはその技のリーチの長さ。さらに出るまでのスピードがとてつもなく速いので、敵をよせつけない闘いが可能になる。

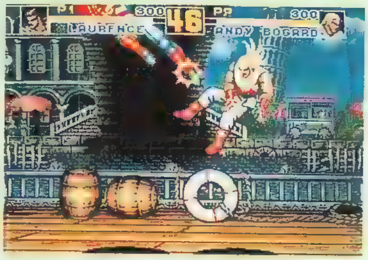
●グラウンドダッシュ
対CPU戦では大活躍の技だ。コンピュータの盲点をついた戦法が可能。

対戦でもその特殊な技は威力を発揮する。リーチの長さと敵を転ばせることができるという利点を生かすのだ。

●ブルニーパッド（近距離）
この技は対戦が主だ。この技が決まるとキャンセルでサーベルを出せば即席2段のでき上がりだ。

ライン飛ばし攻撃

手前と奥とで2種類あるが、どちらも足もとを狙われるとあっさり撃ち負けるので利用価値が少ない。リーチはそこそこある。



登り小キックは対空技として役立つ。

ライン移動攻撃

パンチ、キック、同時押しの3種あるがどれも同じ。違うのは速度だけ。

技そのものの強さはそこそこなので、使えなくはない。ただ多用は禁物。

避け攻撃

マントを使って敵の攻撃をひらりとかわしたあと、上段に蹴りを出すといった技。

技が出るまでにものすごく時間がかかるのが一番の問題点。相手の跳び込みに対して使うと先に着地されてから技が出る、といった感じ。肝心の技も上段しか当たらない。

投げ・つかみ技

●マントスルー
マントを使って敵を転ばす技。

投げたあと自分の手前に落ちるのが特徴だ。

●フライングバスター
敵を空中でつかみ、背骨折りでたたき落とす技。

間合いはかなり広いが、あまり使いみちはない。

ライン飛ばし攻撃

ローリングクロー
C+D



トルネードキック(奥)
C+D

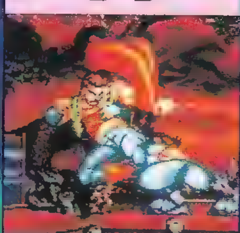


ライン移動攻撃

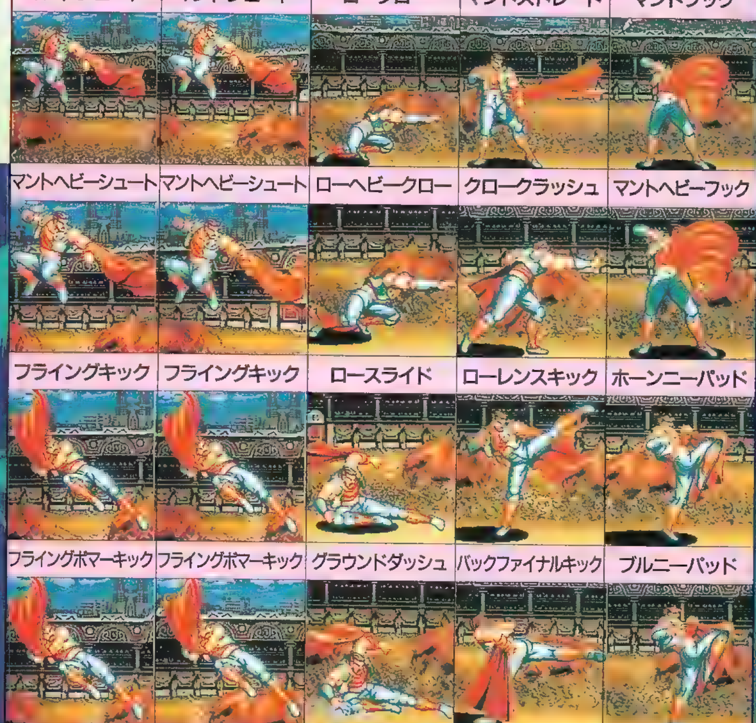
フライングトマホーク
A・CまたはA+B



フライングトマホーク
B・D



通常技



	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	マントシュート	マントシュート	ロークロー	マントストレート	マントフック
大パンチ(C)	マントヘビーシュート	マントヘビーシュート	ローヘビークロー	クロークラッシュ	マントヘビーフック
小キック(B)	フライングキック	フライングキック	ロースライド	ローレンスキック	ホーンニーパッド
大キック(D)	フライングボマーキック	フライングボマーキック	グラウンドダッシュ	バックファイナルキック	ブルニーパッド

The LONE WOLVES-Terry, Andy, and Joe-return with 1? of the toughest titans of fighting art. ... resurrected GEESE HOWARD and WOLFGANG KRAUSER ... ENA! All you have ever wanted in a fighting game is ... FATAL FURY SPECIAL.



挑発

敵と離れてC



接触技

●マントブリーカー
マントで敵をしめて最後に反対のラインに投げる技。
相手が抵抗しなければ投げとばすところまで入るが、めったに見られない。

必殺技

●ブラッディスピン
相手に向かって一直線の突進技。
対戦で、通常技にキャンセルをかけて相手の体力を削るのはこの技だ。

●ブラッディサーベル
リーチの長い技。大で出すと端くらいまで届くがスキが大きい。小ならスキが小さいがそのぶんリーチは短いのだ。

●ブラッディカッター
相手の頭上めがけて空中を跳んでいく技。
対CPUの必須技。対戦においても飛び道具に対抗するのに使える。

超必殺技

●ブラッディフラッシュ
隠し持ったサーベルをふりまわして攻撃する技。
対戦での"削り技"の一つとして使う。技の外からの攻撃にめっぽう弱いので、使いかたが限られる。

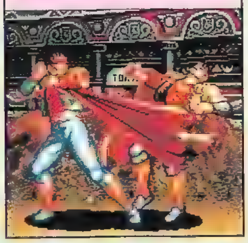
（MDS-RIK怒）

超必殺技Q&A

Q. ローレンスのあのマントは何でできているのですか？
A. ローレンスのマントの開発チームが…
（デザイン担当　T女氏）

接触技

マントブリーカー
➡D



避け攻撃

マタドールキック
受け状態から➡A



超必殺技

ブラッディフラッシュ
⬋⬅⬉⬇⬊➡⬈➡+BD

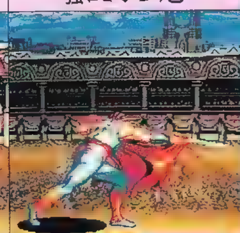


必殺技

ブラッディスピン
弱⬅溜めて➡B
強⬅溜めて➡D



ブラッディサーベル
弱⬅⬉⬇⬊➡A
強⬅⬉⬇⬊➡C

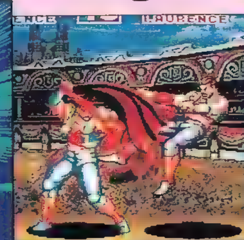


ブラッディカッター
⬇溜めて⬆C



投げ

マントスルー
➡C



フライングバスター
ジャンプ中⬅⬇➡どれかとC



ギース・ハワード





アメリカ サウスタウン

履歴書

1993年 12月 17日現在

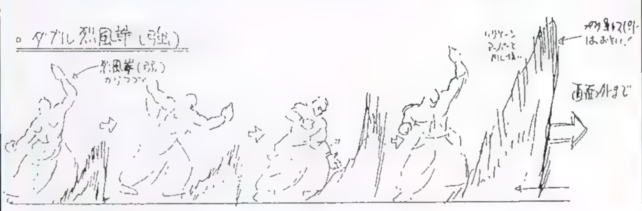
ふりがな	
氏名	ギース・ハワード
生年月日	1953年 1月 21日生（満40才）
血液型	B
出身地	アメリカ



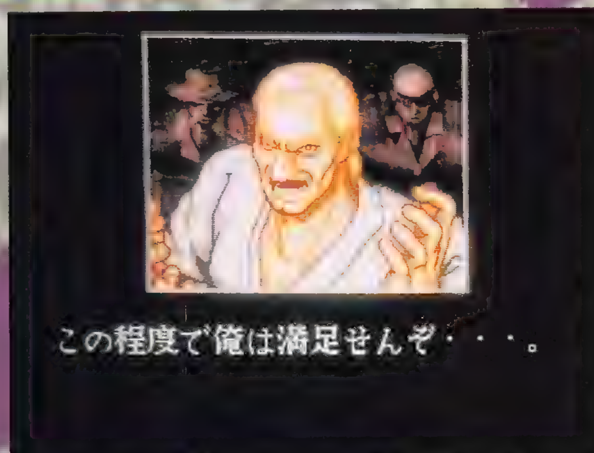
コメント

前回死亡した事になっていたが、なんとか地獄の淵から蘇ったのである。今回の彼の目的は、表世界へ出てきたクラウザーの息の根を止める事である。

身長	183cm	体重	82kg
趣味	不特定（凝り性だが飽きっぽい）	好きな食べ物	ステーキ（レア）
嫌いなもの	邪魔者（自分の野望を妨害する者）	大切なもの	己自身



エンディングスナップ



使える通常技

●村雨打ち、天破拳
　出るのが速く、隙が少ないので連続技に使える。レバーを前に入れながらタイミングよくボタンを押せば、最高9発まで入る。その後に続けて大パンチが入る。

●秘中蹴り
　出た後の隙が大きいが、非常に強い蹴り。攻撃判定が大きく、ほとんどの攻撃に打ち勝つことができる。ブラッディフラッシュも簡単に消せる。

●雷光回し蹴り
　離れた位置からの、この蹴りが使える。移動しながら攻撃ができ、隙も少ないので、離れたらこれで近づこう。対戦では、かなり使える。

●踏み込み中段打ち
　離れた位置なら、リーチがあり、スピードもあるので、対戦で突然出すと効果がある。
　また、小パンチからの連続技になるので、強力だ。ただし、キャンセルがかからないので、隙が大きいぞ。

●草ずり返し
　とにかく長い、足払い。この足払いにキャンセルをかけて烈風拳を出せば、相手にとっては非常に嫌な攻撃だろう。

●昇天明星打ち
　二段攻撃になっており、強力なパンチ。いざというときの対空技にもなるぞ。

●跳び連打拳
　大の攻撃で跳び込むときは、このパンチがいいだろう。空中で何回も出すので、高い位置で出しても、当たりやすい。

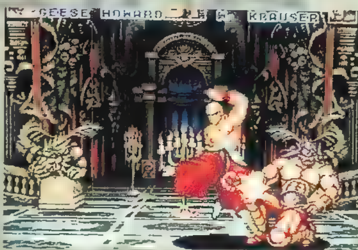
ライン飛ばし攻撃

●不動殺活裏拳
　けっして、強いというほどのライン飛ばしではない。一連の攻め方の中に入れて、キャンセル烈風拳で攻めるのがいいだろう。

ライン移動攻撃

●大鳳凰拳
　あまり使う必要のないライン移動攻撃。低く移動しても簡単に返されてしまうことが多い。
　また当たっても、連続技につながりにくい。

●虎殺蹴り
　ギースのライン移動はBボタンでの移動だろう。攻撃判定が下のほうにあるので、当て身投げもされない。また、当たれば連続技のチャンスもある。



ギースのライン移動はコレ。超強力だぞ。

避け攻撃

●燕返し
　全キャラクターの中でも、かなり強い避け攻撃。
　出るのも決して遅くなく、対空にも、下方向にも強い。ライン移動攻撃にも簡単に勝てるので、ぜひ使えるようにしてもらいたい。

投げ・つかみ技

●片手投げ
　普通の投げ。投げても距離が開かないので、ギースの足なら簡単に相手の起き上がりに近づける。

●真空投げ
　威力や間合いなどは普通の投げと変わらないが、とにかくカッコイイ。
　が、投げた後、非常に隙が大きく、相手と離れてしまうのでトドメに使おう。

●虎殺掌
　もしかすると、投げよりも減らせる組み技。ただし、対CPU戦では全然減らないので、使えない。



超カッコイイ、真空投げ。ギース使いなら決めろー

必殺技

●烈風拳
　かなりのスピードを持つ飛び道具。対戦のメインとなるのは、長い大足払いにキャンセルをかけ、ガードの上から烈風拳で削るものだろう。
　大で出すとダブルになり、上のほうまで判定があるので、

通常技

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチ(A)	新天倒割り	天倒割り	夜光突き	天破拳	村雨打ち
大パンチ(C)	跳び連打拳	天倒打ち	昇天明星打ち	踏み込み中段打ち	水月打ち
小キック(B)	跳び人中蹴り	霞蹴り	踝蹴り	秘中蹴り	稲妻蹴り
大キック(D)	跳び込み殺活蹴り	飛び雷光回し蹴り	草ずり返し	雷光回し蹴り	天倒殺活二段蹴り






ライン飛ばし攻撃

不動殺活裏拳
C+D



秘中竜巻打ち（奥）
C+D



The LONE WOLVES-Terry, Andy, and Joe-return with 12 of the toughest dudes of fighting art. Use the resurrected GEESE HOWARD and WOLFGANG KRAUSER in a dazzling 3D ARENA! All you have ever wanted in a fighting game is here in FATAL FURY SPECIAL!



跳び越すのは難しい。

●疾風拳
空中で出し、後ろに戻るので逃げるのには最適。跳び込んで、ギリギリで出せば対空技で落とされることも少ない。

●当て身投げ
上段と中段があり、Bで上段、Dで中段と使い分ける。詳しいことは、当て身投げのページを参照。

超必殺技

●レイジングストーム
威力はあるのだが、出るまでの隙が大きく、なかなか使いづらい技。大足払いなどにキャンセルをかけて出せば、当たることもしばしばある。

挑発

敵と離れてC



接近技

虎殺拳
➡D



ライン移動攻撃

大鳳風拳
A・CまたはA＋B



虎殺蹴り
B・D



避け攻撃

燕返し
受け状態から➡A



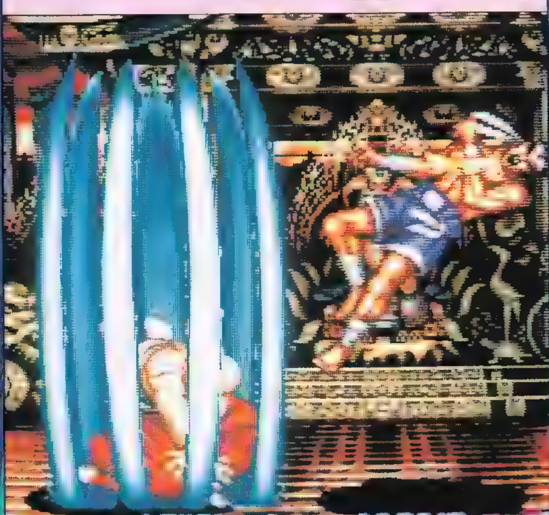
超必殺技Q&A

Q. レイジングストームのオーラは足から出しているのですか？それとも床からですか？

A. あのオーラは袴の中から出しています。と言いたかったのですが、実は違うようです。このオーラは彼の手から発生する烈風拳と同じもので、オーラを地面に叩きつけ反射させているのです。別に足や床から出ているわけではありません。（デザイン担当　T女氏）

超必殺技

レイジングストーム
↙→↘↓↙←↘＋BC



必殺技

疾風拳	烈風拳
小ジャンプ中↓↙←A 大ジャンプ中↓↙←C	↓↘→A





当て身投げ	ダブル烈風拳
上段←↙↓↘→B 中段←↙↓↘→D	↓↘→C





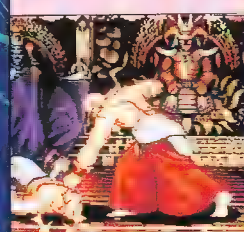
※上段当て身、中段当て身のコマンドはゲーメスト調べです。

投げ

真空投げ
↘C



片手投げ
➡C



ヴォルフガング・クラウザー





ドイツ
ミッテルゲビルデ

履歴書　　1993年 12月 7日現在

ふりがな
氏名　ヴォルフガング・クラウザー



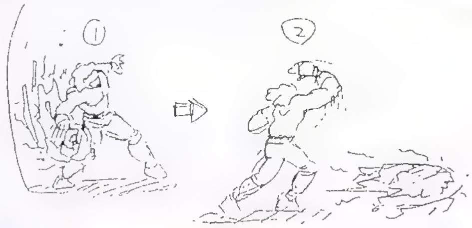
生年月日　不明 年　不明 月　不明 日生（満 不明 才）

血液型　不明

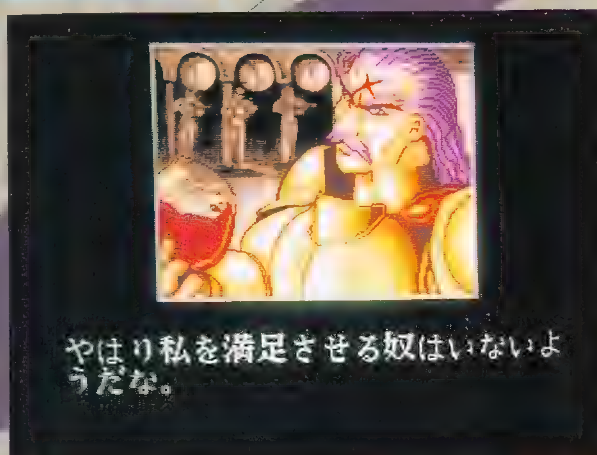
ふりがな
出身地　ドイツ

コメント
暗黒界では全世界的に恐れられていた男であり、陽の当たる世界に進出を図る。ギースが最も恐れていた男である。

身長	200cm	体重	145kg
趣味	中世骨董品	好きな食べ物	なんでも
嫌いなもの	虚栄、虚構	大切なもの	騎士道精神



エンディングスナップ

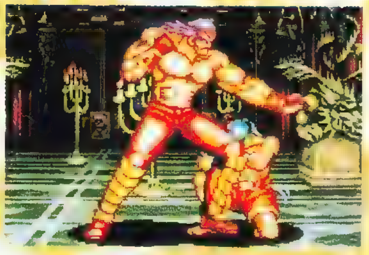


餓狼2との変更点

もともと、クラウザーはCPU専用キャラだったので、その技のひとつひとつはサギといえるほど強かった。スペシャルでこのまま使うと強すぎるので大幅な変更を受けたが、どうも全般的に動きがノロくなっている。しかし真に技を使いこなせば……。

使える通常技

●サイドキック
リーチがあり、2発連続で入る。これにキャンセルをかけて下段ブリッツボールを撃つのがクラウザーの常套手段である。

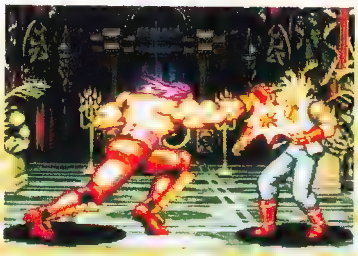


ここからキャンセルブリッツにつなごう。

●ローキック
出るのが素早い。相手とほぼ密着しているときは、この技を連打して間合いを測ろう。そのうちサイドキックになるので、キャンセルブリッツ。

●バーチカルフック
地味ながらも、実はサブマリンアッパーにつぐリーチの長さ。この技にもキャンセルがかかるので、ほかの小技と併用して連係技に組み込んでいこう。

●サブマリンアッパー
単調になりがちなクラウザーの攻めにメリハリを加える重要な技。



要所要所で使えるサブマリンアッパー。

一部のキャラの跳び込みには完全に対空兵器になっているし、相手を画面端に追いつめてブリッツボールで攻めている最中にいきなりガツンとやったり、跳び込もうとした相手の出鼻をくじいたり…。そして、カイザーウェーブの布石としての利用価値が大きい。相手に小技を2~3発出し、相手がガードしてくれたら、レバーを引いて溜めに入る。その後にこのサブマリンアッパーをガードさせれば、ちょうどいい間合いでカイザーウェーブも溜まっているという寸法だ。

●カイザーアタック
特に小は登りで出しても着地するまで出たままなので、ダウンした相手にめくりボディプレスのかわりとして使える。

ライン飛ばし攻撃

●クラウザーカッター
出るまでが遅いものの、基本性能はそう悪くないので、連係技にたまに組みこんでみよう。できれば下段ブリッツにつなぎたい。

ライン移動

●ボディクラッシュ
見た目の格好よさとは逆にかなりダメな技。ほとんどのキャラにしゃがみ大キックorパンチ系で返されてしまう。相手によってはそこから連続技を入れられてしまう(!!)のでライン移動は慎重に…。

避け攻撃

●クラウチングアッパー
ほかの避け攻撃に比べて攻撃判定の出が遅いので気になるが、対空としてはそれなりに使える。ジャンプのトロいキャラには確実に決められるようにしよう。

投げ・つかみ技

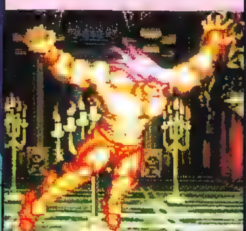
●ネックハングブロー
こいつの威力がまた大きい。普通の投げよりも、絶対こっちを使うべし。この間に溜めて、着地にカイザーウェーブという手もある。

必殺技

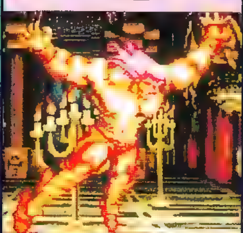
●上段ブリッツボール
普通はあまり使わないが、烈風拳やハリケーンアッパーを抜けて相手に届くのがうれしい。先読み的に使いたい。

ライン移動攻撃

スライディングボディクラッシュ
A・CまたはA+B

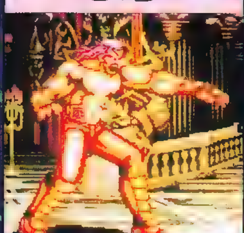


フライングボディクラッシュ
B・D



ライン飛ばし攻撃

クラウザーカッター
C+D



通常技

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)
小パンチA	カイザーアタック	カイザーキック	ディレートカッター	バーチカルフック	デスクロー
大パンチC	カイザーアタック	カイザーキック	グランドカッター	サブマリンアッパー	ダブルデスクロー
小キックB	カイザーキック	カイザーキック	ディレートキック	サイドキック	ローキック
大キックD	カイザーキック	カイザーキック	グランドキック	ミドルキック	ハイキック







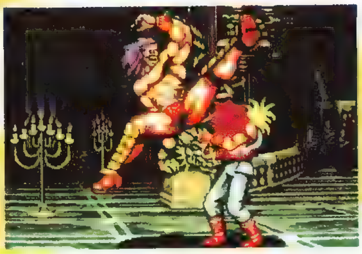


The LONE WOLVES-Terry, Andy, and Joe-return with 12 of the toughest titans of fighting art. Use the resurrected GEESE HOWARD and WOLFGANG KRAUSER in a dazzling 3D ARENA! All you have ever wanted in a fighting game is here in FATAL FURY SPECIAL!



●下段ブリッツボール
クラウザーの攻めの要となるべき技。ローレンスのブラッディクロスにさえ気をつければ、結構何も考えずに撃っていける。

●レッグトマホーク
実はこの技をいかに使いこなせるかでクラウザーの強さが決まる。特に大は、遠くで飛び道具の撃ち合いとみせかけて使うと効果絶大。相手の飛び道具を抜けて攻撃できる。



先読み能力が問われる、レッグトマホークの使いかた。

●中段当て身投げ
相手の立ち攻撃&しゃがみパンチに対して有効。これを使うにも先読み能力が問われるが、相手のクセを見抜ければ、1R1回とは言わないまでも1試合に1回はチャンスがあるはずだ。

超必殺技

●カイザーウェーブ
新キャラ中唯一の溜め系である。餓狼2よりもスキが小さいとはいえ、使う場所は限られてくる。サブマリンアッパーを駆使してうまく溜めよう。ラインのないステージでは効果絶大。

（担当：FRSIN，O）

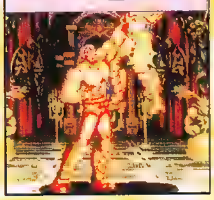
挑発

敵と離れてC



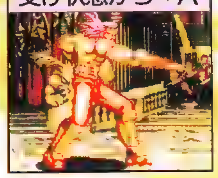
接触技

ネックハングブロー
→D



避け攻撃

クラウチングアッパー
受け状態から→A



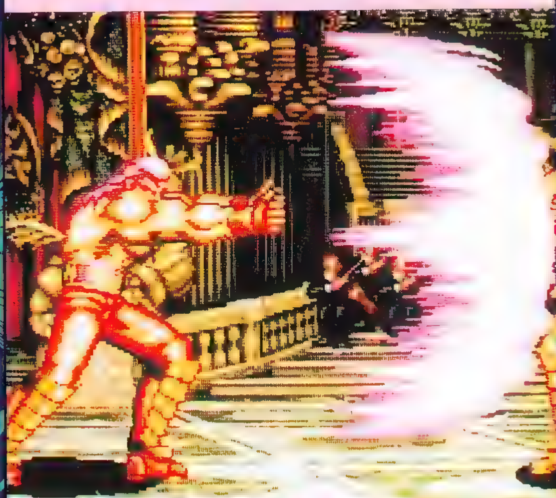
超必殺技Q&A

Q. カイザーウェイブを真横溜めにした理由は何ですか？

A. カイザーウェイブという技は餓狼伝説2の時にコンピュータがガンガン使っていた技なので、他の新キャラに比べ新鮮味がなく、そのせいでコマンドもあまり慎重には考えませんでした。防御の形から偶然に出てもいいかみたいなノリで。（企画担当　T氏）

超必殺技

カイザーウェーブ
←に溜めて↗+AC



必殺技

レッグトマホーク
弱↓↘B
強↓↘D



上段ブリッツボール
弱↓↙←A
強↓↙←C



当て身投げ
弱←↙↓↘→A
強←↙↓↘→C



下段ブリッツボール
弱↓↙←B
強↓↙←D

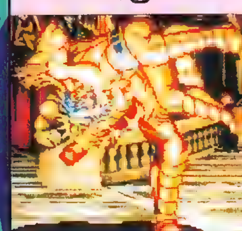


投げ

リフトアップブロー
↘C



ニースマッシャー
→C

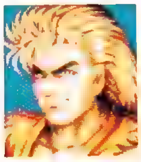


※当て身投げ、レッグトマホークのコマンドはゲーメスト調べです。

リョウ・サカザキ







履歴書

No.

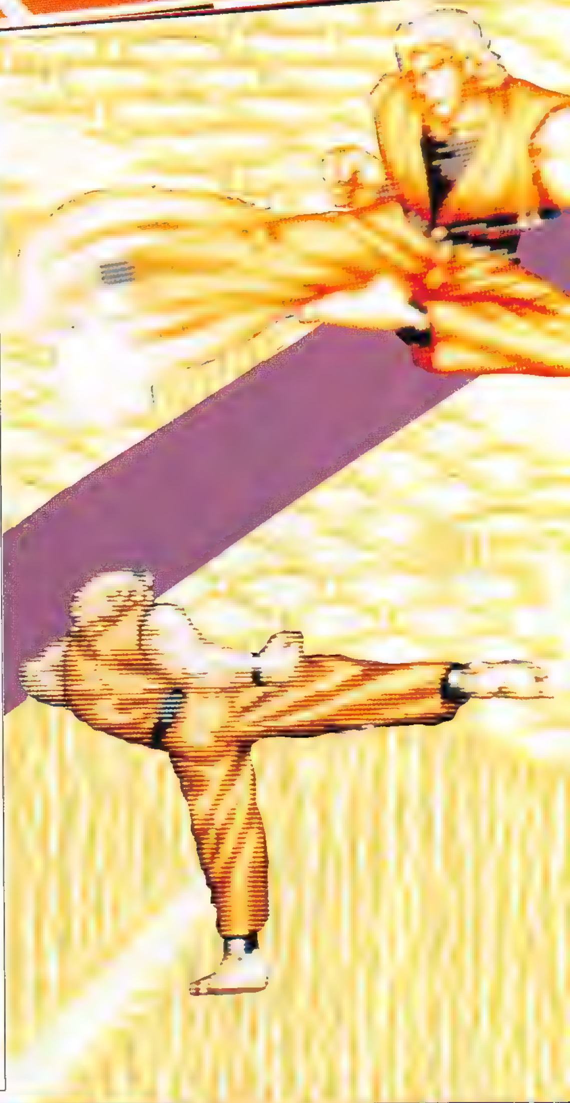
1993年 12月 17日現在

ふりがな 氏名	リョウ　サカザキ	※男・女 印
生年月日	年 8月 2日生（満 23 才）	血液型 O
ふりがな 出身地	日本	

コメント

極限流空手の極意を若くして会得した男。ミドルネームの「無敵の龍」に偽り無し、怒濤に繰り出される必殺技の数々は、対戦相手を恐怖のドン底に叩き込む。史上最強の栄光を掴むためには、彼は大きな壁となろう。

身長	179 cm	体重	68 kg
趣味		好きな食べ物	餅、納豆
嫌いなもの	足がいっぱいついた虫	大切なもの	友人、妹



龍虎の拳との変更点

同社「龍虎の拳」に登場する無敵の龍、リョウ・サカザキ。あのリョウとドリームマッチで闘うことができる。「キング・オブ・ザ・ファイターズ」の優勝者（しかも無敗勝利者）に闘いを挑んでくるのだ。しかも家庭用ネオジオでは、なんと自分自身の手でリョウを操ることできるぞ!!



これが超強い、まさに無敵の対空兵器、三発くらってKOされろ。

使える通常技

リョウの通常技は、どれもスキが少なく、素早い。今回は、家庭用でリョウを使えるということだが、現時点ではくわしいことは分かっていないので、CPUの動きを参考に予想してみよう。

大威力の攻撃で素早く、ずっしりきそうな大足払い、これは、テリーの大足払いを強化した感じの技だ。もしかしたら、この大足払いにキャンセルをかけて虎煌拳や覇王翔吼拳が撃てるかもしれない。そこへ飛燕疾風脚で突っこんで、しゃがみ小パンチや小キックから再び大足払いキャンセル虎煌拳…。テリーを超強化させた戦法ができそうだ。小技のつなぎを研究しよう。



とにかく長い強い、もしこんなのにキャンセルかけられた日には…。



一発一発に重みのあるリョウの技の中でもこれは特にきつい。

ライン飛ばし攻撃

この攻撃も、他の餓狼キャラよりも素早くかつ攻撃判定が強く、リーチも長い。これにもキャンセルがかかりそうだが、連係攻撃に組み込む価値は大だろう。

ライン移動攻撃

これはCPUもよく使うが、ライン移動もA～Dボタンがあるのだから、うまく使いわけたいポイントだ。他キャラの性能から見て、Bのライン移動が強そうだが…。

必殺技

気力ゲージのない餓狼伝説の世界において、リョウの必殺技は使いたい放題。

●**虎煌拳**

虎の形をした気のかたまりを相手に撃ちつける技。スキの小ささや、連射性は全餓狼キャラ中ナンバー1だ。



虎煌拳・虎煌拳・虎煌拳…。速い、速い。1ラインだとこれだけで死にそう。

●**覇王翔吼拳**

龍虎の拳においての超必殺技だったこの技も、威力はそのままに、ただの飛び道具としてビシバシ連射できる。相手の反撃タイミングを誤らせるために、虎煌拳連射にたまに織り交ぜるといいだろう。

●**飛燕疾風脚**

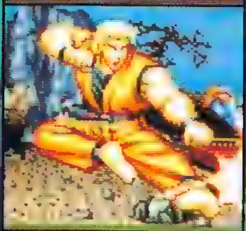
一気に相手との間合いをつめるときに使おう。テリーのバーンナックルの強化版と思

通常技

	斜めジャンプ	垂直ジャンプ	しゃがみ	立ち（遠距離）	立ち（近距離）
小パンチA	跳びひじ打ち	跳びひじ打ち	かがみパンチ	左正拳突き	ひじうち
大パンチC	跳び下段正拳	跳び下段正拳	伸び上がりアッパー	右正拳突き	ボディブロー
小キックB	跳び横下段蹴り	跳び中段蹴り	かがみ足払い	左上段横蹴り	ローキック
大キックD	跳び横下段蹴り	跳び中段蹴り	かがみ回し蹴り	左上後ろ回し蹴り	右上後ろ回し蹴り

ライン移動攻撃

跳び蹴り



跳び蹴り



ライン飛ばし攻撃

中段回し蹴り



中段後ろ回し蹴り



The LONE WOLVES-Terry, Andy, and Joe-return with 12 of the toughest titans of fighting art. Use the resurrected GEESE HOWARD and WOLFGANG KRAUSER in a dazzling 3D ARENA! All you have ever wanted in a fighting game is here in FATAL FURY SPECIAL!

えば、おのずと使い方がわかるのでは…!?

●暫烈拳
相手の起き上がりなどに重ねると強そう。



CPUが本気でこの技を使ってこないのがせめてものすくいか。

●ビルトアッパー
龍虎時代は弱かったが、出る瞬間が無敵となり、計3発ヒットになった。対空兵器。

超必殺技

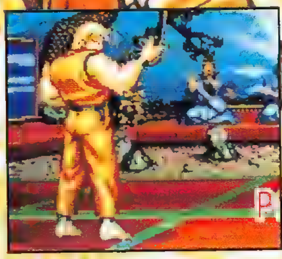
●龍虎乱舞
条件は龍虎と同じく体力が1/3以下のときに使える超必殺技。一瞬で相手の目前まで移動してすべての通常技を叩きこみ、ビルトアッパーでとどめをさす。最終秘奥義。(N、O)



舞という字を二つ書いて…。これだけ殴られると逆に気持ちいいぞ!!

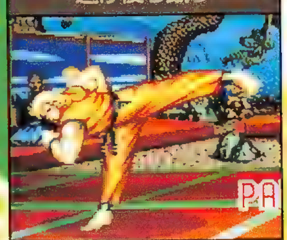


挑発



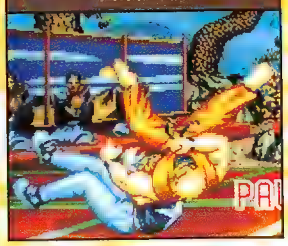
避け攻撃

避け後ろ蹴り



投げ

谷落とし



超必殺技

龍虎乱舞



必殺技

飛燕疾風脚

虎煌拳

暫烈拳

ビルトアッパー

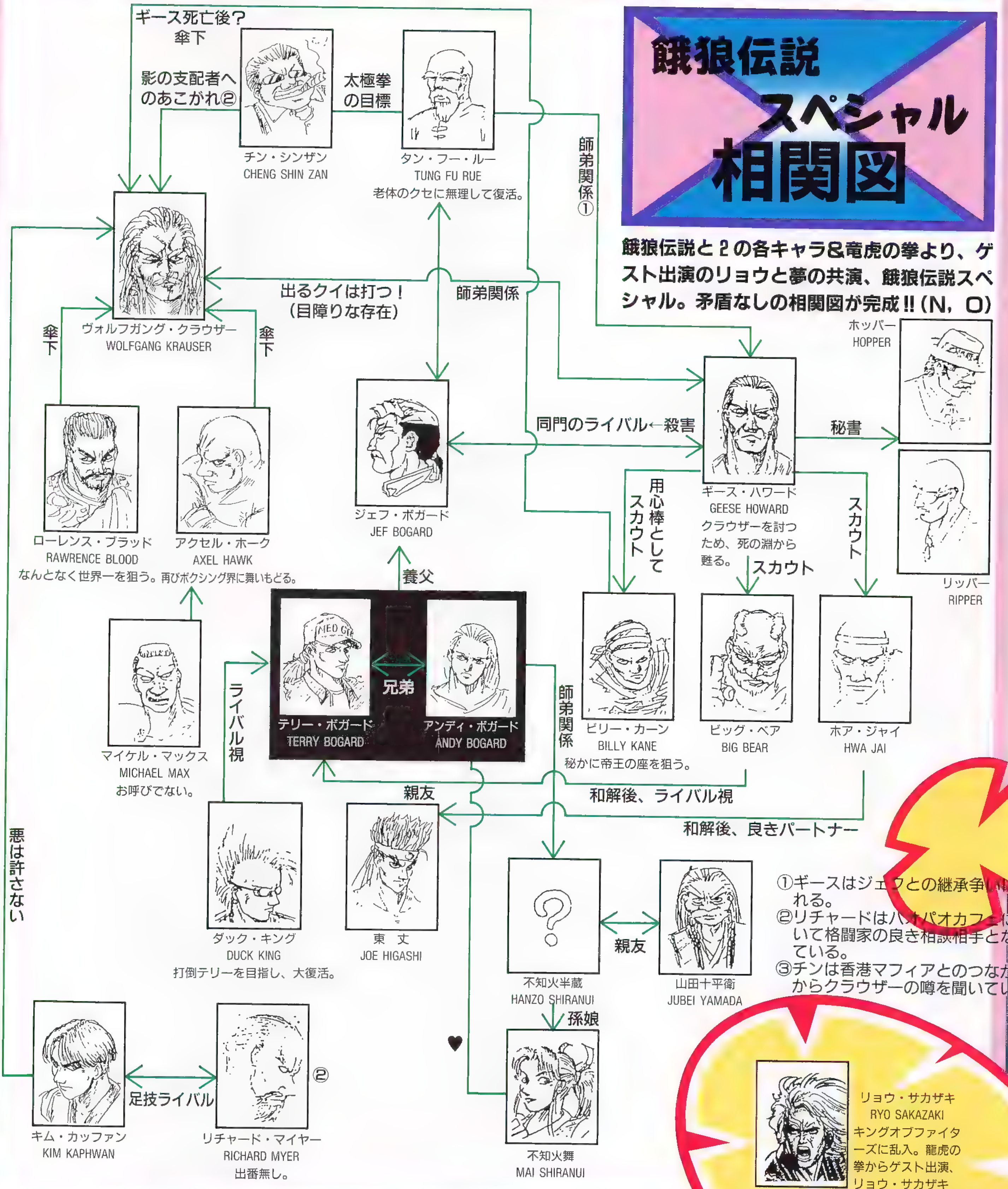
覇王翔吼拳



The LONE WOLVES-Terry, Andy and the return with ... of the toughest titans of fighting art. Use the resurrected GEESE HOWARD and WOLFGANG KRAUSER in a dazzling 3D ARENA! All you have ever wanted in a fighting game is here in FATAL FURY SPESIAL!

餓狼伝説スペシャル相関図

餓狼伝説と2の各キャラ&竜虎の拳より、ゲスト出演のリョウと夢の共演、餓狼伝説スペシャル。矛盾なしの相関図が完成!!（N，O）



①ギースはジェフとの継承争いに敗れる。
②リチャードはパオパオカフェにおいて格闘家の良き相談相手となっている。
③チンは香港マフィアとのつながりからクラウザーの噂を聞いている。

餓狼伝説 SPECIAL



攻略トピックス
連続技
対CPU&対戦攻略

攻略基礎
テリー・ボガード
アンディ・ボガード
東 丈
ビッグ・ベア
山田十平衛
チン・シンザン
キム・カッファン
不知火 舞
ダック・キング
タン・フー・ルー
ビリー・カーン
アクセル・ホーク
ローレンス・ブラッド
ギース・ハワード
ヴォルフガング・クラウザー

全身全霊不屈の攻略

THE GRANDMOTHER OF ALL BATTLES!

㊕秘策を徹底伝授!!

攻略トピックス

当て身投げの効果的な使い方や、意外に使いこなせればとてつもない破壊力を持つ撃放、使いづらい超必殺技である超裂破弾、ブレイクスパイラル、超火炎旋風棍、アクセルラッシュを使った秘策を徹底伝授!!

超必殺技完璧マスター講座

超裂破弾 実戦投入法

超裂破弾を極めずして真のアンディ使いは語れない。このスーパーブローを使いこなして、ライバルに差をつけろ!!

超裂破団団長FRS-N.O

餓狼2のころから「使えない超必殺技」の代名詞とされてきたアンディの超裂破弾。しかし、あまり使われない技だからこそ、実戦に取り入れることができた場合、超必殺技だけにそのアドバンテージは大きい。この超裂破弾をいかに実戦投入するかを考えてみよう。

餓狼2との違い

スペシャルになって超裂破弾はどう変わったのだろう?

- **出るまでが速くなった**
- **溜め時間が短くなった**
- **ガードされた場合、削りが2発から3発に増えた**

…と、こんなところだが、出るのが速いということは、前の技から連続技としてつなぎやすいということが利点として挙げられる。

事実、しゃがみ大パンチキャンセルの超裂破弾が、9キャラに対して連続で入るぞ。

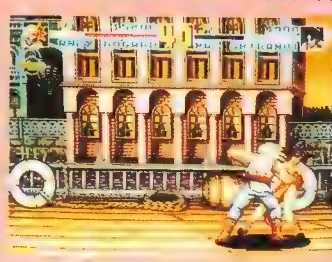
つぎに、削りが3発になったことにより、めくりが狙いやすくなった。

そして、溜めが短いということは、あらゆる状況のときに溜められるというわけだ。

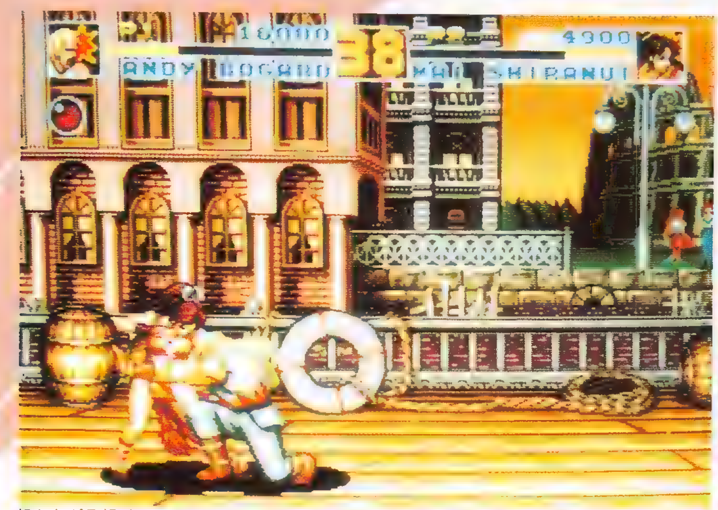
いつでも狙える連続技

しゃがみ大パンチキャンセル超裂破弾を狙うとき、誰でも考えられるのが、「相手が気絶したとき」だろう。

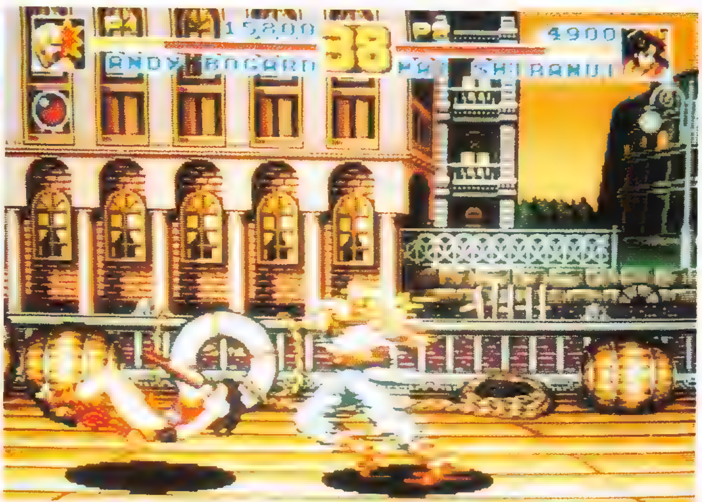
でも、実際に気絶した相手に入れようとしても、まずムリ。それは「真下溜め」である超裂破弾の溜めを維持しつつ、どうやって気絶した相手



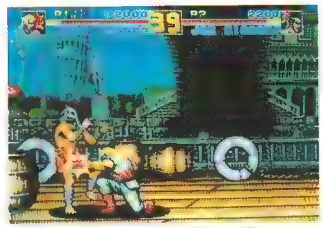
まず、相手を転ばせる。



起き上がる相手に、早めにしゃがみ大パンチを置いておくように重ねて超裂破弾。



投げの硬直が切れたらすぐに大斬影拳。このとき、すでにレバーは真下に溜めておく。



キャンセルさせずに出しても効果的。

に近づくか?という問題があるからだ。しかし…

答えはカンタン、**大斬影拳を当たらないように早めに出して、その間に溜めればいい。**

この応用として、相手が気絶してなくても常にこの超裂破弾2段をいつでも狙える方法がある。それが「起き上がりに重ねる法」だ。

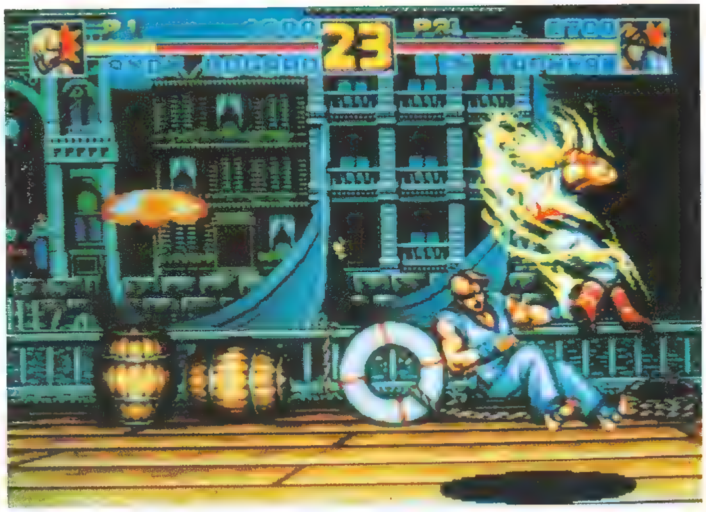
やり方は、まず相手を投げか大昇龍弾など転ぶ技でダウンさせる。そうしたらすかさず大斬影拳で追い、すぐに下に溜める。この方法なら、相手が起き上がり切るときにしゃがみ大パンチを出すあたりで溜めが完成する。しゃがみ大パンチが当たったらキャンセルをかけて超裂破弾につなごう。

めくりを狙え!!

このほか、裂破弾のガードが3発になったことを利用して、1、2発目をガードさせ



ガツッ!!…しゃがみガードして安心しきっているキム。



ところがそのままでいると、めくりでドッカーン!!…。

3発目をしゃがんでガードしている相手にめくりで当てる。めくれるキャラは9キャラいる。ただし、テリーは画面のスクロール具合で、めくれるときとめくれないときがあり、タンには密着していると当たらないので注意してほしい。

常に溜めをつくれ!!

スペシャルでは、ありとあらゆるときに溜めが行える。その溜め時間は、ゲーム画面中央のタイマーで約1秒。

代表的な溜めの例

・投げるとき

レバーを入れて投げのモーションに入ったらすぐ下に溜める。相手が起き上がりのアクションを始めたころには、もう溜めが完了している。

・空破弾を出した直後

相手に接近するとき、小空破弾が使えるが、この直後に



めくり裂破弾はこの小空破弾からがやりやすい。

溜めれば、着地後、しゃがみ小パンチを1〜2発だした時点で十分に溜めが完了している。主に前項で触れた「めくり裂破弾」はこの方法で仕掛けよう。

・大斬影拳で溜める①

これも前項で説明した、起き上がりに重ねる法で使う溜め方。大斬影拳を出した直後に溜めれば、斬影拳が止まってしゃがみ大パンチが出始めるくらいで溜まる。

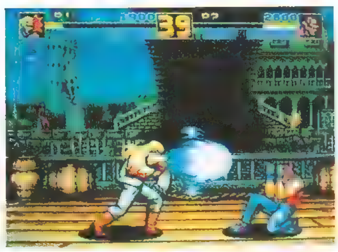
・大斬影拳で溜める②

主に、相手と画面端〜端に離れたとき使う。

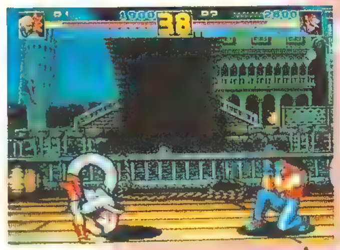
まず、小飛翔拳を撃ち、これを相手がガードしたらすぐ大斬影拳で追う2ドット削り法を仕掛ける。今回、大斬影拳はガードすると大きく離れるので、相手が歩き始めたところにブチ当てるわけだ。

・起き上がり

投げられたりしたあと、相手が不用心に寄ってきたら起き上がると同時に裂破弾を出す方法。奇襲用に使おう。



飛翔拳のレバーコマンドを先に入力してすぐ真下溜め。



溜め方がうまくなると、しゃがみグラフィックを一瞬見せただけで裂破弾につなげる。

・飛翔拳→超裂破弾

CPUがよくやる飛翔拳で跳ばせて超裂破弾。実は自分でもこれができるのだ!!

これは飛翔拳を撃つときに仕掛けがあり、レバーだけ先に飛翔拳コマンドを入力しておいて、すぐに真下溜めに入る。そしてパンチボタンの入力受けつけが切れるギリギリまで待ってからパンチボタンを押す。

こうすれば、飛翔拳が出終わった硬直のあと、一瞬しゃがむグラフィックが見えた時点でもう溜まっているぞ。

このほか、基本的なところで、跳び込んで溜めたり、ライン移動の最中から溜め始めたりと、バリエーションはいくらでもある(しかも、真下溜めなので、めくり状態になってしまっても影響がない)。

自分なりのバリエーションを考えて、ぜひとも超裂破弾を実戦投入しよう!!



フェイントに使うライン飛ばし攻撃。スペシャルでは、しゃがんだままでライン飛ばしが出せるのでこれにキャンセルをかけて裂破弾。

	めくれるキャラ	しゃがみ大パンチキャンセル超裂破弾が連続で入るキャラ
テリー	○ ※1	×
アンディ	○	○
東	○	○
[illegible]	×	×
[illegible]	○	○
チン	×	○
キム	○	×
舞	○	○
ダック	○	○
タン	○ ※2	○
ビリー	×	×
アクセル	×	○
ローレンス	×	○
ギース	○	×
クラウザー	×	×

※1＝画面のスクロール場所によって異なる。
※2＝タンのみ約1キャラ分離すること(低すぎて越えてしまう)。
なお、各キャラは、ほぼ密着状態でしゃがみガードしているものとする。

これを読んで、
君もダックマスターに！

ダックのブレイクスパイラル

全キャラの超必殺技中、1、2を争う魅力を秘めた技、ブレイクスパイラル。この技は、実際、練習をつめば、その見返りが必ずある。損はさせないと約束しよう！ とにかくこのページを読んでくれ!!
KAL

ブレイクスパイラル。言わずと知れたダックの超必殺技である。ダック使いがこの技をマスターしていると仮定した場合、赤くなったあとの戦闘力は何倍にもUPする。単純に数値で優劣をつける場合、ことダックに限って言えば、赤くなる前となったあとでは別々に点数をつけたほうがいいのではないかと思えるほどだ。もちろん実際にそうしないのは、混乱を避けるためと、わかり易さ（見やすさ）を優先させたためだが、要するに、それくらいブレイクスパイラルは「使える」ということだ。

ダックが気に入り、使いだしたのなら、この技はマスターすべきだ。そう、言い切ってしまおう。この技はそれだけの価値（利用価値、修得したときのうれしさ）がある。

スパイラルを修得せずして、ダックの何％を楽しんだと言えるのか－

まずは基本かけ方から

餓狼スペ増刊の記事、ということで、今回は、いままでは自主規制（というほど大ゲサなものではないが）してきたことなども書いてしまおう。

まずコマンドだが、知ってのとおり立った状態でいきなりブレイクスパイラルをかけることはまず不可能。これは以前本誌でも述べたが、コマンドが途中で斜め上に入るため、普通にやっていたら跳んでしまうからだ。でも……？

本当は吸える。立った状態で特に何もせず、いきなりスパイラルをかけることは十分可能だ。人の手でできるのである。ただし、このいわゆる「立ちブレイク」ができるようになるまでには、恐しいほどの練習時間が必要になるうえ、そういうプレイヤーですら、実戦でそう何度も成功するものでもない。

結論から言うと、この「立ちブレイク」は実用性が低すぎ、とても誌面で「できますよ」と言えるシロモノではないのだ。以前に本誌で「まず不可能だ」と言ったのはこのためだ。

しかし、では、スパイラルは相手の攻撃をガードしたあとや自分の起き上がり時以外には狙えないのか？ そんなことはない。実に様々な状況で吸うことができる。その説明を、ここでしようと思う。

ではここで見出しに戻って、「かけ方」の説明をしよう。実に簡単、「下回りに回すだけ」だ。本当にこれだけだ。



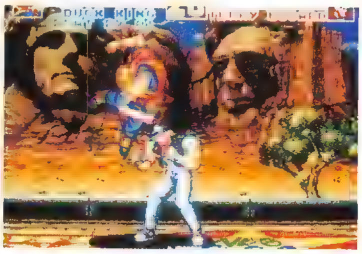
このようにただ立った状態からでもブレイクスパイラルはかけられるが…。



うまくいかない人は、レバーがきちんと回っていないか、同時押しがしっかりされていないのが原因と思われる。

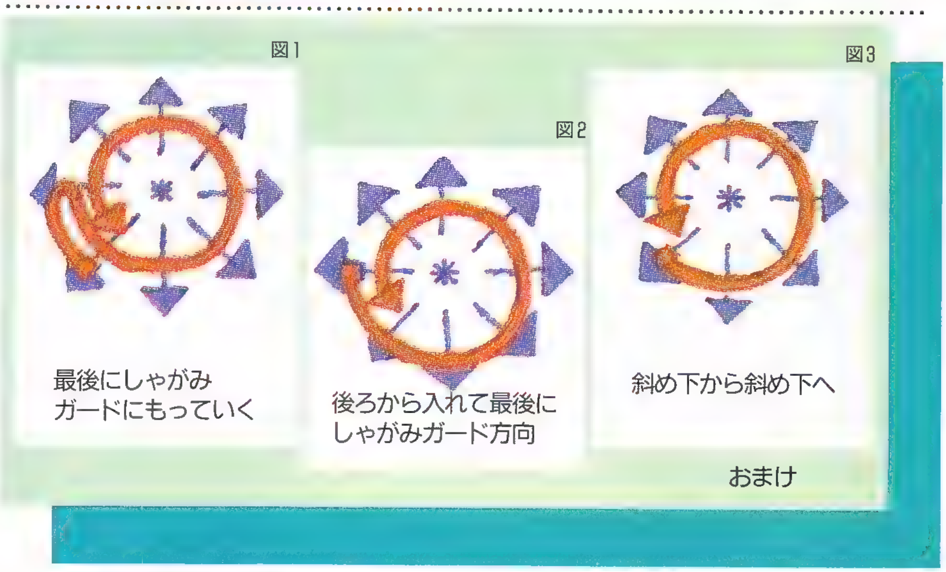
ためしに友人に協力してもらい、ジャンプ小キックや大バーンナックルなどで突っ込んできてもらおう。それをガードしたら、すぐに下回りにレバーを1回転させて下方向で止め、BCボタンを同時に押す。何度やってもうまくいかない人は、次の点に注意して回してみよう。

まず、スタートはしっかり立ちガードの所から。これは他のあらゆるところにひびいてくるので、重要な点だ。次に、前斜め下のあたりがきちんと入力されているかどうか。これは多少レバーの持ち方にも関係してくるが、大方あせると下から一気に斜め上や上へ、斜め下をとばして入力してしまいがちである。次に考えられるのは、斜め上からすぐに下へ入れなければと、そこにばかり気がいってしまい、途中の入力のすべてがおざなりになってしまう、という例。これは、回し始めが遅くないかぎり、「1回転」で大丈夫なので、「上から下へ」は気にかけなくてもいい。最後に考えられるのは、レバーがきちんと下方向で止められていない、というのと、ボタンがきちんと同時に押されていないという例。これぱかりは、きちんと下方向へ入れてくれ、しっかり同時に押してくれ、としか言いようがない。



失敗したとき、どの方向へ跳んでしまったかで、入力がどの程度遅いかの目やすになる。

これらのことに注意して入力すれば、起き上がりブレイク、ガードブレイクは確実なものになるだろう。重要なのは、立ちガードのところから回し始める、1回転して下方向、できればしゃがみガードの位置でしっかり止める、同時押しに気をつける、の3点だ。くるりと回してポン、この言葉のニュアンスがわかるようになれば完璧だ。くるっポンやぐるり、ではダメだぞ。



吸いのバリエーション

起き上がり、ガードブレイクができるようになったら、次のステップへ進もう。自分から吸いに行くのだ。これはモノによって難度が大分異なる。まずは簡単で超使えるものから。

ライン移動すかしブレイク
（図1）

ライン移動攻撃を空振りさせて吸うわけだが、実用性は

大。まずは相手と違うラインにいること。当たり前か。で次に、違うラインにいる相手と近い位置にいて、そこから、相手から離れるようにライン移動する。ということは、この時点ですでに立ちガード方向にレバーが入ってる、ということだね。と、いうことは……あとは飛行している間にくるりと回してBCポン、で、相手が目の前に着地すると同時に吸えてる、ということになる。理想としては、少し離れた所に着地するのがいい。

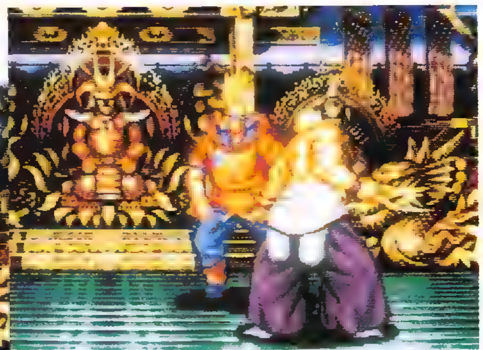
これは、避け攻撃などを出されていても吸ってしまえる。無敵技や吸えない技を出されない限りは万全だ。また、ライン移動で相手のところへ戻るとき、レバーの位置がスパイラルの入力開始位置と同じなのがいい。ぜひためしてほしい。

猿ブレイク（図3）

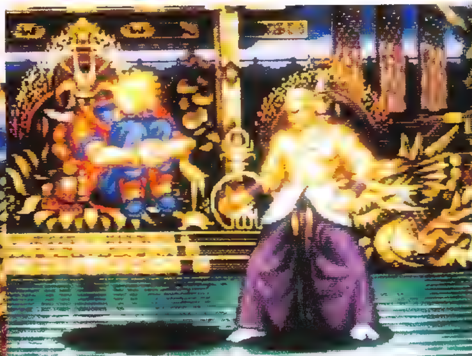
違うラインから相手の目の前へ転がってきて、そのまま吸ってしまおう、というもの。

これは以前にも紹介したが、ここでもう1度解説だ。

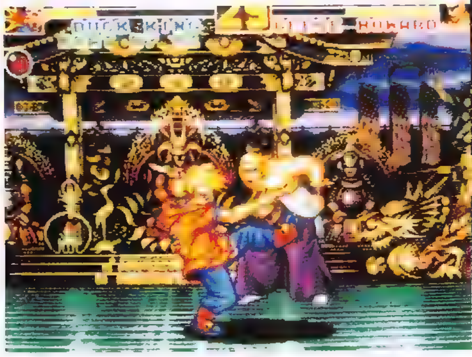
これは単純に転がっている最中にコマンドを入力すればいいのだが、これが不思議なことに、この転がり→スパイラルのときは、なぜかレバーのスタート位置がしゃがみガードの位置からでも平気なのだ、と以前は説明した。だが、白状すると、結局レバーは立ちガードのところから入力しなければならない。どういうことかというと、しゃがみガード方向にしっかりレバーを入れたつもりでも、わずかなかたむきでほとんど同時に立ちガードの所が入力される。その状態から回して押すから吸えるのだ。したがって、奥のラインに立っている状態から、普通に立ちガード方向からコマンドをゆっくり入力しても、こっちのラインへ戻ってくると同時に吸うことができる。が、多少やりづらい。要するに、横を意識しないほうが、この猿ブレイクはやりやすい、ということなのだ。



ラインを変えたら相手方向に移動し、これくらいの位置関係になったら…。



レバーを引き、立ちガード方向に入れたまま離れるように戻ってくる。この間にレバーを今入れてるところからくるりと回して…。



ポン！　と、戻ってきた瞬間に吸う。



違うラインから転がってくる間に1回転させて、猿ブレイク。やはり少し離れた所に転がってくること。

ただしこれは奥から手前へ戻ってくるときの話しで、手前から奥へ行くときは、1度上へ入れたあと、立ちガード方向から入力し直さなくてはならない分、失敗しやすい。これは慣れるしかない。

小技からブレイク（図2）

かなり難しいので、タイミングなどの補足をしよう。

これは普段、連続技を入れるため、小技をペシペシと当てているところからいきなり吸うものだが、別に立ちブレイクをかけているわけではない。理屈はこう。小技をガード（または当てて）させて、自キャラが固まっている間にレバーを1回転させ、相手のガードが解けた直後にボタンを押して吸う、だ。

これを修得するうえでポイントになるのは、レバーの位置。小技（やり易さで立ち小キックを勧める）をガードさせた時点で、レバーはすでに回転開始地点の立ちガード方向に入ってなければならない。それとボタンを押すタイミング。これはかなり遅めだ。音で表現すると…カン、くるり…ポン、といったところか。とにかく早めに押しても、相手のガードが解けてないのでは吸えない。失敗してジャンプしてしまうのは、レバーを回し始めるのが遅いのであって、同じ失敗でも小足払い（押すのが早い）が出てしまう程度になればあと1歩だ。

大足払いから吸う（図1）

相手を転ばし、起き上がりに大足払いを重ねてガードさせて吸う。やっていることは前述のものと同じだが、自分がしゃがんでいる分、レバーを1度立ちガード方向へ入れ直さなければならない。レバーを回し始めるのは、ボタンを押し終えたあとだ。



小技を出した時点で、レバーはすでに立ちガード方向に入っている。

またニードルローをガードさせて吸う方法もあり、手順もいっしょだが、めりこまないよう、遠くから行こう。

ジャンプから吸う（図2）

主にジャンプ小キックをガードさせて吸う方法だ。

これもタイミング的に難しい。ジャンプキックが相手に当たった瞬間からレバーを素早く回し始め、着地した一瞬あと、つまり相手のガードが解けた瞬間にボタンを押して吸う。



ジャンプキックが当たった瞬間から素早く回し、一呼吸おいてボタンを押す。

これは「ダック＝ジャンプ攻撃のあとはペチペチと連続技がくる」という常識（？）を逆手にとった一種の奇襲だ。着地した時点で相手の目の前にいるため、読まれているとあっさり反撃されてしまうぞ。

またギースなどには空ジャンプから吸う、という手も。

その他

画面の端に追い込まれているときは、突進系の技や大足払い、ライン移動攻撃などをバックダッシュでかわして吸うという方法がある。

また、近くでライン飛ばし攻撃を空振りさせて吸ったり、立ち大パンチと共にガードさせて吸うこともできる。相手が起きあがりに、近距離立ち大キックを空振りさせて吸うことももちろん可能だ。

スパイラルにいく手段は、実にこれだけある。まずは基本の立ちガード、しゃがみガードブレイクをマスターして、次にライン移動すかしブレイク、立ち小キックブレイクの練習をしよう。

これらは相当練習しないといけないが、マスターすれば強さ、楽しさが数倍にも跳ね上がる。諦めかけてた人もそうでない人もチャレンジ!!

ククク燃えろ燃えろ……

超火炎旋風棍はこう使え

「キーッ、超火炎出ねぇ」「ちょっと避けないで当たってよ」といった悩みをお持ちのアナタへ。このページはそんなアナタのために書かれています。

超火炎のお悩み相談役　ぴく

餓狼伝説のころからの我らがヒーロー、ビリー・カーン。今回は自分で動かせるようになり超必殺技も身に付けた。その超火炎旋風棍をもっともっと上手に使いこなそう。

1ST STEP 確実に出せるようになろう

上手に使いこなす前に出せなきゃ話になりません。ここでは出ない原因について究明したいと思います。

A.コマンド前半（↓↘→）について

この部分はたいして問題ないでしょう。注意点はきっちりと→で一度止めるということ。勢い余って↗まで入力しないようにしてください。

B.コマンド後半（↘～↗）について

さてここが問題の個所です。出せない人の多くはこの部分のコマンド入力ができてないようです。あせってレバーを動かすと↗や←の方向を飛ばしてしまいがちなので、落ち着いて入力しましょう。入力受け付け時間は思ったより長いものです。

入力のコツとしてはコンパネのレバーの外周部分に、レバーを押しつけるようにしてレバーを回すとうまくいくようです。ここでの注意点はカを入れすぎるとコンパネをいためるということです。筐体はいたわってあげましょう。

C.ボタンについて

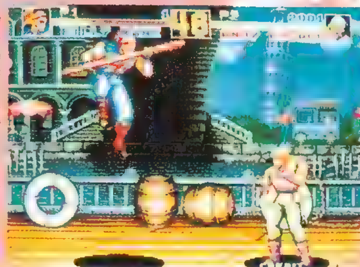
ボタンに関しては以下の3つの原因が考えられます。

①BCボタンを押している
②同時押しができてない
③ボタンを押すのが早い

①は論外です。②は練習すれば大丈夫です。③はやはりあせりからくるものです。↖まで入力してから（ジャンプするまでの間に）ボタンを押すようにしましょう。

さて練習方法ですが、コマンドの性質上ジャンプしてしまうことが多いので地上でいきなり出そうとしてもうまくいかないことが多いようです。

最初はジャンプして、空中にいる間にコマンド入力して着地と同時にボタンを押す空ジャンプ法を使いましょう。


まずは空ジャンプ中に入力することから始めよう。

空ジャンプ法でコマンド入力の感覚をつかんだら、起き上がりに出す→キャンセルをかけて出す→立った状態から出す、と徐々にランクアップしましょう。

では次の段階へとSTEP UPします。

2ND STEP 確実に当てよう

出せるようにはなったものの、いざ使ってみるとなかなか当たるものではありません。

ここではいかにすればより確実に当てる（ガードさせるの意も含む）ことができるか考えましょう。


ククク…飛んで火に入る夏の虫ってやつだね。

●先読みして当てる

突っ込み系の技を持っている相手に対して効果的。ココだ!!と思ったときにあらかじめ出しておくと相手が勝手に突っ込んできて当たってくれることがあります。うまくいかないことが多いですが。

ジャンプ攻撃への依存度の大きい相手に対しても効果を発揮します。

●キャンセルして当てる

特に有効なのが新棒高跳び蹴り（遠距離立ち小キック）にキャンセルをかけてからの超火炎でしょう。というのも新棒高跳び蹴りをガードさせると次の超火炎もガード・ガードになることが多いからです。これで確実に体力を削ることができますね。

●起き上がりに当てる

これは双方の起き上がりに関していえます。相手を転ばしたときは超火炎を重ねてあげましょう。このときは、飛んでいく炎の輪を当てるようにすればガードされても反撃を受ける心配はありません。


これなら反撃を受ける心配はない。

自分が転ばされたときに、相手が調子に乗って技を重ねにくるようなら、積極的に起き上がり超火炎を狙いましょう。残念ながら無敵技ではないので、完璧に起き上がった瞬間に出したにもかかわらず一方的にくらうことも頻繁にあるようです。特に足元が弱いので足払いやゲイザー、レイジングストームを重ねられたときは注意しましょう。

それでは最終段階へ進みましょう。

3RD STEP カッコよく決めよう

それでは応用編に入ることにしましょう。ここでは相手のスキをついて燃やすという最終目的を果たすための手段を3つほど挙げてみましょう。

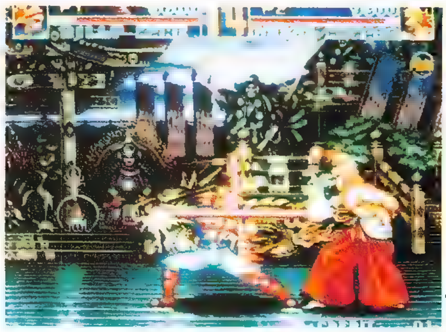
●新棒高跳び蹴りから燃やす

前述の新棒キャンセル超火炎とは違い、蹴りを当てないように目の前に着地します。このとき移動中にコマンドを入力して着地と同時に点火すると、着地のスキに反撃しようと思った相手を逆に燃やすことができるという寸法です。


今だっ、急いでコマンド入力しろ。

●当て身をスカして燃やす

当て身投げを多用する相手に対して有効に使えます。跳び込んでいき空中で技を出さずに着地で点火してやれば強敵ギース&クラウザーの丸焼きの出来上がりです。


ハハハ…なにやってんだか。

●強襲飛翔棍から燃やす

強襲飛翔棍をガードさせたら即点火、強襲飛翔棍で相手の目の前に着地したら即点火すると反撃を試みた相手が勝手にやられてくれることがあります。

超火炎旋風棍 その実体は…

出るのが早く、超必殺技の中では使い勝手のいい部類に入りますが、乱発するのは考えものです。実は超火炎旋風棍は牽制技なのです。

前述した戦法を使えば相手は燃やされるのを恐れてうかつに手が出せなくなるはずです。そこに真の狙いがあったわけです。手が出せない相手を下段突きや三節棍中段打ちでボコボコにすることが最終的な目標なのです。もともとビリーの対戦における強さは相手を抑えこむところにあったわけですから、超火炎で相手の動きを封じてやれば体力が少なくなっても十分逆転は可能というわけですよ。

それではこのへんで。なお超火炎に関する相談はいつでも受け付けておりますので…。

当てるのではない、削るのだ

アクセルラッシュケズール大作戦

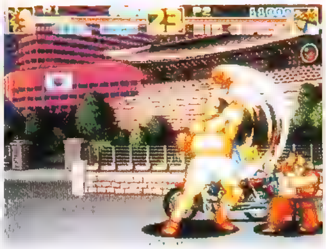
ピンチになっても君にはアクセルラッシュがある。一発逆転の削りを狙え。

A-GLD

アクセルラッシュはダッシュしながら3発のパンチを繰り出す技だ。しかし、ガードだと2発より多く削ることはできない。そこで、いかにして削るかを考えてみよう。

RUSH 1 普通に使う

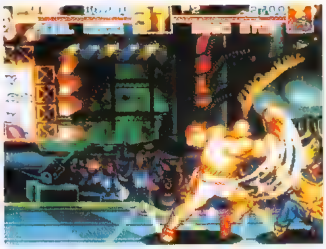
はっきり言って普通に使ってしまえば、簡単に返されることが多い。もしガードされた場合、1発目と2発目が1回ずつガードされ、3発目は見事にスカ。何にも当たることがなくただ突っ込んでおわり。そこにアクセルラッシュ最大の弱点が生まれる。キム相手にやった日にはもう確実に死にます。


ボク体力ナイ、ラッシュ3発目スカル、ボク死亡決マッタ。

RUSH 2 キャンセルで使う その1

アクセルラッシュ自体を返されないように、キャンセルで出してみよう。立ち小キックか手前のライン飛ばし、大足払いなどからのキャンセルが基本だ。とりあえずこれで無敵技以外では返されないだろう。

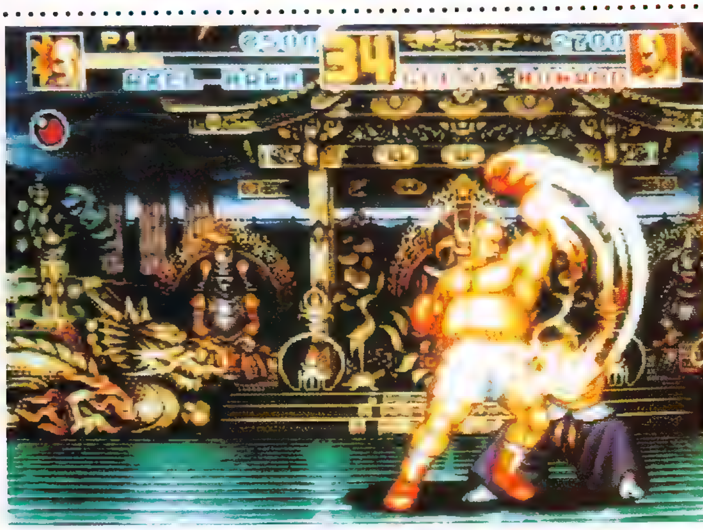
これで削るには反撃を受けないように削り殺すのがベストだ。ただしこのゲームの性質上、1回目の削りで体力を0にしなければ殺すことはできないことに注意。


1回目の削りで相手の体力を0にしなければ削り殺せない。

RUSH 3 起き上がりに削る

さて、ここからが実用編。今度は今までスカだった3発目を当てることを考えよう。アクセルの対戦でよく使う大足払い。もしこれで相手を転ばせたら…すかさずキャンセルでラッシュを出してみよう。ちょうど1～2発目をスカって3発目だけが2回当たり、さらにその後のスキが少ないベストの削りとなるのだ。これが起き上がり削り。他もつかみ技の後などにも狙える。きわめて有効なパターン。

しかしこの方法にも欠点はある。敵の起き上がりに無敵技で返されるのはもちろん、なんと投げられてしまう可能性があるのだ。投げで返して来る相手には、使用をひかえたほうがいいかも…。


3発目だけで2回分の削りができる。これが理想の削りだ。


うわー、これだけは…。

この方法で2回削ったあと、あと2回削れば殺せるってときにはこの後にすかさず大足払いをガードさせてアクセルラッシュを出そう。計4回の削りを行えるぞ。

RUSH 4 飛ばせて落とす(?)

遠目でトルネードアッパーを撃って、アクセルラッシュを出すというものだが、今イチ使えない。

相手がボケーッとトルネードをのんびりかわしたときぐらいにしかヒットしない。ガードしたときは抵抗さえしなければベストの削りにもなる。トルネードアッパー中にアクセルラッシュのコマンドを半分位入れておこう。


まぁ、こんなこと滅多にないと思いますう。

RUSH 5 アクセルダンスラッシュ

今度は奇襲技。アクセルダンスで削った後、すかさずアクセルラッシュを出すのだがこれがよく引っかかってくれる。

アクセルダンスは一回の連射で3発出る。その直後にアクセルラッシュを出す。けっこー素早く出せば意外と「BUST YOU UP」のセリフがダンスの振り回しの音にまぎれて聞こえるのだ（半分以上幻聴的なもの）。

相手が下手なことをしようものならラッシュがヒットする。


ブンブンブンBUST YOU…ってオイオイ。

RUSH 6 落としてラッシュ

お次は応用編。立ち小キックやしゃがみ大パンチなどで跳んできた相手を落として、キャンセルをかけてラッシュ。

起き上がり削り同様、ベストな削りをすることができる。しゃがみ大パンチはかなり遅目にキャンセルをかける。距離やタイミングによって、1、2発のガードのいずれかになる。

でも相変わらず無敵技や投げで返されてしまう。でも知らない相手には有効。


落とした相手を追って行けー。

とにかく使え

アクセルラッシュは当てても面白いが、真の楽しさは削りにある。

みんなも、アクセルラッシュをバリバリ使っていこう。ただし下手な使いかたはできるだけやめて、有効な使いかたをしていくのだ。

若者よ当て身に励め

当て身投げの基礎知識

今、ヤングの間でブームの当て身投げ。これを知らなければ、時代について行けないぞ。

当て身ん坊将軍ももやん

なぜ、当て身投げなのか？ それは、今までの格闘ゲームにはなかった、かつ美しい技だからだ。

このような素晴らしい技をほっておいたら罰が当たる。当て身投げは、使ってこそ華。使ってこそ、ギース（クラウザー）使いなのだ！

当て身投げを知ろう 上段と中段の違い

当て身投げのことを書くたびに出てくるのが、上段と中段の違いである。「なんだよ、またか」などと思わずに読んでくれ。それぐらい必要なことなのだ。まず、上段当て身投げで投げられる技は…

●必殺技●ジャンプ攻撃●ライン移動攻撃

の3種類である。この中でも条件によっては投げられない攻撃もあるが、それは後で書こう。

次に中段当て身投げで投げられる攻撃は…

足払い以外の、立ち、しゃがみの通常技である。クラウザーには、この中段当て身投げしかなく、使いづらいだろう。

上段で投げてみる 投げられる技投げられない技

上段当て身投げは条件によって投げられない場合もある。

では、どのような攻撃が投げられないかというと…

1、飛び道具を消せる必殺技
2、武器を使った必殺技
3、判定が下の方にある攻撃
4、めくりで当たる攻撃

というのがある。順に説明していってみよう。

1は言わずとも、わかるだろう。パワーゲイザーやカイザーウェーブなどだ。舞の龍炎舞も飛び道具を消すので投げられないが、根元（1段目）は投げられるぞ。


このように、1段目ならOK。

2はビリーとローレンスだけに関係するもので、ブラッディサーベルや旋風棍などがそうだ。強襲飛翔棍も、うまく棍の部分を当てれば、当て身はできない。


強襲飛翔棍も、うまく使えば…、

3は、破岩撃などが、いい例だ。また、昇龍弾やタイガーキックなども、根元だと当て身はできないぞ。

これは必殺技だけではなく、ライン移動攻撃にも関係しているのだ。AやBのライン移動は、当て身できないものが多いぞ。


昇龍弾やタイガーキック、ダンシングダイブなどは、足元に当るのだ。

4は読んで字のごとく、めくられた場合である。飛翔脚はよく、めくられるので注意しよう。また、キムのジャンプ小キックは、めくってもいないのに投げられないことがある。

一応、投げられる必殺技とライン移動攻撃は表になっているので、参考にしてほしい。ただし、リョウの斬裂拳は未確認なので、報告を待つ。



なぜか投げられない、キムのジャンプ小キック。離れていれば平気だが。

どうやって使おうか 中段当て身投げ

まず最初に書いておくが、中段当て身投げに例外はない。前に書いてある条件を満たしていれば、すべて投げられるぞ。チンの立ちキックは、しゃがみガードしなければならないが、これも当て身できる。また、近距離での、超必殺忍蜂は中段当て身投げでしか投げられない。

このように、当て身投げの世界は、とても奥が深いのだ。今、読んでいる者も、もっと研究し、当て身道を極めてくれたまえ。


チンの立ちキックは、しゃがみガードしなければならないが、ちゃんと当て身はできる。

当て身投げできるライン移動攻撃（ボタン）		当て身投げできる必殺技
テリー	A、B、C、D	バーンナックル、クラックシュート、ライジングタックル
アンディ	A、C、D	昇龍弾、空破弾、斬影拳、超裂破弾
東	A、C、D	スラッシュキック、爆裂拳、タイガーキック
ベア	C、D	ジャイアントボム、Sドロップキック
十兵衛	C、D	なし
チン	A、C	大太鼓腹打ち
キム	C、D	飛燕斬、半月斬、飛翔脚、鳳凰脚
舞	A、B、C、D	龍炎舞、必殺忍蜂、ムササビの舞、超必殺忍蜂
ダック	C、D	ヘッドスピンアタック、ブレイクストーム、ダンシングダイブ、ビートラッシュ
タン	A、B、C、D	箭疾歩、撃放、旋風剛拳
ビリー	B、C、D	強襲飛翔棍
アクセル	A、B、C、D	スマッシュボンバー、アクセルダンス、アクセルラッシュ
ローレンス	A、B、C、D	ブラッディスピン、ブラッディカッター
ギース	A、C	なし
クラウザー	A、B、C、D	レッグトマホーク
リョウ	C、D	ビルトアッパー、飛燕疾風脚

究極の屈辱技をあなたに…

決めろ撃放!

また1回も相手に当てたことがないって人も多いハズ。この技をかっこよく決めてみないか?

DON



タン・フー・ルーの技の中でもとりわけ異彩を放つ技、それが撃放だ。この技はCボタンの連打で出す必殺技なのだがえらく出しづらく、また出ても判定的に弱い技である。

ではこの技は使わないほうがいいのか?答えはノーだ。こんなイカした技があるんだから使おうじゃないか!このページはそんな私と同じ考えを持つ人のために書きました。

撃放はどうして出しにくいか?

例えば対戦プレイをして友達にガードしていてもらいCボタンを連打する、がなぜか大パンチを連打するばかりでいっこうに撃放が出ない…こんな経験はないかな?たしかにこんな状況でも超連射すれば撃放は出るのだが、撃放は出し方のコツさえおさえれば最小限の連打で出せるのだ。その出し方を考えるとともに対戦プレイでの使い方を考えてみよう。

大攻撃をキャンセルして撃放を出す

大パンチや大足払いなどをガードさせてすぐにCボタンを連打するとアラ不思議、撃放がすぐに出る。がしかしガードされていては全く意味がないので実は利用価値はない。大パンチなどを当ててから出しても間合いがあいてしまうのでこの使い方は考えないほうがいいと思われる。

小技を出してすぐ連打で撃放を出す

この使い方こそ撃放の正しい活用法だ。小キックやパンチを当ててからキャンセルで出せば撃放が2回も当たる。このダメージは相当なものだ。またキャンセルさせなくても立ち小キックを出してすぐにCボタンを連打するとキックがひっこんだあとすぐに撃放が出せるのだ!



立ち小キックを押してすぐCボタン連射。



「ウゥ〜ン!!」とすぐ出る。

この方法の利点は2つある。

・どんな状況でも撃放が出る

・跳ばれてもとっさに出せる

特に2つ目は重要で、少し連射の早い人なら慣れればすぐに実戦テクとして使えるぞ。

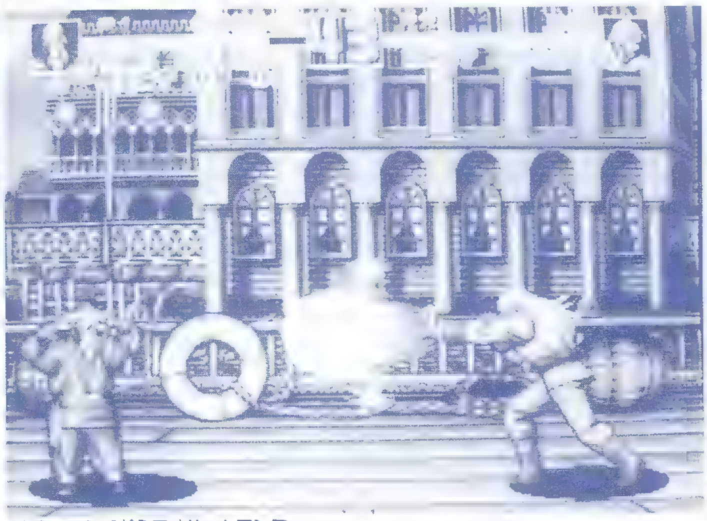
欠点はダメージを与えたあとも撃放が残っているため返し技をくらうということなのだがこの技の真意は屈辱技だということにあるのだ。相手のショックのほうが大きい。

挑発をキャンセルして撃放を出す

これは完ペキに相手をからかうための技だ。挑発中はCボタン連打をいつでも受けつけている上、いつでもキャンセルがかかるので好きなときに挑発キャンセル撃放が出せるのだ。さらに撃放が出る瞬間は無敵なので飛び道具などを抜けることもできる。写真を見てほしい、アンディはこんなことをされたら発狂寸前だろう。



スカッ、怒りにふるえる元・弟子。



「先生、これでどうです!!」とアンディ。

CPU戦で大道芸のための撃放

今度は撃放を大道芸で使ってみよう。相手キャラはキム、十平衛にアンディ、ローレンスだ。探せばまだあるかも?

十平衛編…遠くで挑発をしてセンベイを投げたら撃放で抜ける。キャンセル撃放の練習になるぞ。またCボタンを連打し続ければ撃放はずっと出ている、覚えておこう。

アンディ編①…アンディを端に追いこんだら小足払い連打の代わりに撃放を出し続けてみよう(持続はつらいが…)。アンディはライン移動をしながらたまに昇龍弾で自爆するぞ。

アンディ編②…今度は自分が端にいってアンディが近くにきたら小キックからすぐ撃放を出す。アンディは今度は斬影拳で自爆してくれる。離れると挑発するアンディに涙…。



フォッフォッ、アンディよ力が入りすぎじゃのう。

ローレンス編…始まったらすぐ撃放を出し続けよう。ローレンスは遠間からサーベルやブラッディスピンを試みて自爆してくれる。近いと足払いで攻撃されることもあり。



「何だこりゃ?やばそうだからサーベルでブスッとね」とローレンス。

キム編…この技のためにこのページを書いたのかも?キムの体力を赤くして遠くで挑発、半月斬や鳳凰脚をギリギリで撃放で返すのだ。これぞ名づけて「タン老人米寿の儀式」、これができたら赤飯ものだ。

どうかな?いろいろ遊べることがわかっただろう。もう君はタンのとりこ、ゲーセンに今すぐGOだ。

3段4段当たり前!

キャラ別・連続技特集

それぞれが持つ一発逆転、一撃必殺の連続技。
セコイものから恐るべきものまで、一挙に紹介だ。

連続技とは?そしてキャンセル技とは?

キャラごとの連続技の前に、簡単に説明しておこう。

攻撃をくらうと、そのキャラクターは一定時間のけぞる。こののけぞりの間は操作不能で、もちろんガードもできない。この間に攻撃されると再びその攻撃をくらってしまう。このことから、連続技が存在するわけである。ちなみに餓狼2では、のけぞりの間は無敵だったために連続技は存在しなかった。

連続技に可能な技は基本的に、ボタンを押してから攻撃判定が出るまでが短い技だ。戻りが早ければさらに次の技につなぐことも可能になる。ジャブの連打なんかは、ジャブの出戻りが早いために連続技になるわけだ(当たり前)。

必殺技を連続技に組み込む場合必要なのが、キャンセル技である。これは、通常技を当てた(かガードさせた)瞬間に必殺技コマンドを入力することで、通常技のバックモーションがキャンセルされ、必殺技がすぐに出ることを利用したもの。頭で考えるとわかりづらいので実例をいくつか挙げてみよう。

■大足払いパワーウェーブ

しゃがんだ状態で大キックを押したらすぐに、レバーをくるっと右まで持っていき、小パンチ連打。舞やアクセルでも、同じことができる。

■小足払い飛燕斬

ため状態で小足払いを出した瞬間にレバー上+キックボタン連打。ボタン1つでできるのでやりやすいが、小足払いは出るのが早いので注意。

キャンセル技を使う上で大事なのは、技によってキャンセルのタイミングが変わってくるということ。小技はボタンを押した瞬間にコマンドを入力。逆に大振りな技は少し遅めにコマンドを入力する必要があるぞ。

また、遠距離の立ち大パンチ、大キック、スライディングにはキャンセルはかからない。覚えておこう(一部例外あり)。 (C・LAN)



しゃがみジャブからの5段。テリーはこれに尽きる。テラー(テリー+er)ならぜひともマスターしよう。

C・LAN

テリーの持つ連続技は、バリエーションは豊富だが、実用性が高いものは限られている。最も簡単かつ使えるのが、

ジャンプ攻撃→しゃがみ小パンチ×2→しゃがみ大パンチ→小クラックシュート

だ。しゃがみ小パンチ2発というのはあくまで目安。ジャンプ攻撃の後の相手との間合いで、3発にしたり1発にしたりと使い分けよう。

また、ラストのクラックシュートはバーンナックル(小)でもかまわないが、十平衛には入らない。さらに、しゃがみ大パンチをあまり先のほうで当てると、バーン、クラックともに当たらない場合がある。もしこんなとき、バーンだとスキができてしまうのでクラックのほうが手堅い。

この連続技が入るということは、しゃがみジャブが入れば大パンチ→クラックが入るということ。接近戦では小パンチを多めに取り入れ、積極的に狙っていこう。

もしめくりで跳び蹴りなどがヒットしたら、ジャブを4~5発まで増やすことができる。端で気絶したタンに対し、**めくり大パンチ→しゃがみジャブ×5→しゃがみ大パンチ→小クラック**の8段を決めれば、さらに気絶させることができる。

また、しゃがみジャブの代わりに立ちジャブでも代用できる。連打が早いので密着状態から4発くらいは入れられるが、リーチが短いのでスカってしまいやすい。ほんの少しずつ歩きながら出すのがポイントだ。

これ以外の連続技ではどんなのがあるかというと…

大足払い以外の近距離攻撃→ライジングタックル

とか

ボディブロー(近距離立ち大パンチ)→小バーン

ぐらいのもので、どちらもあまり実用的とはいえない。後者のボディブローは、1段目でも2段目でもOK。

テリーを使うなら、とりあえず前述の5段攻撃は最低使えるようにしたい。逆にいえば、これさえ覚えてしまえばいいんだけどね。



まずジャンプ攻撃。打点が低けりゃなんでもいいや。



そしてジャブ。正面からなら1~3発の範囲で。1か2が無難。



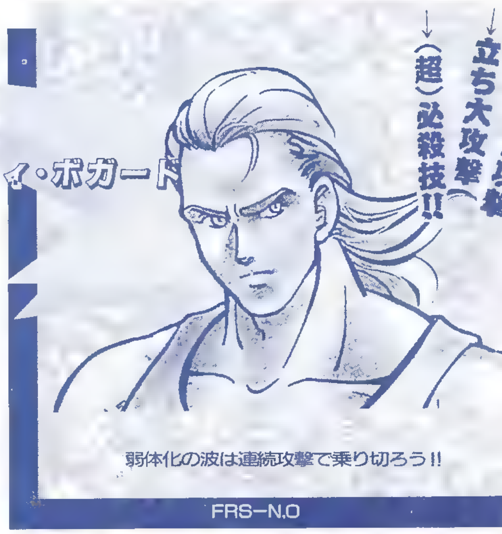
そしてすぐにしゃがみ大パンチ。つなぎは少々シビア。ここでクラックの入力は終わっている。



仕上げにザックリと頭をかち割ろう。

ジャンプ大攻撃→立ち大攻撃→（超）必殺技!!

アンディ・ボガード



弱体化の波は連続攻撃で乗り切ろう!!

FRS—N.O

斬影拳3段

ジャンプ大キック・立ち大キック（近）キャンセル小斬影拳の3段。ジャンプから立ち大キックは連打したほうが入りやすい。斬影拳は溜めなので注意。

立ち大キックキャンセル小斬影拳がどうしてもできない人は、先にレバーだけ斬影拳コマンドを入力しておいて、すぐに大キック・小パンチと押す方法がおすすめ。



まずジャンプ大キック、高すぎずかつ低すぎずに。



立ち大キックを出した瞬間にクッと斜め下にレバーを入れ、スペシャル版斬影拳独特の「一瞬溜め」を作ってやる。



すぐレバーを右へ入れてAを押せば「ざんえーけんっ入カーン!!」。

ダッシュ斬影拳

しゃがみジャブを1〜4発入れてキャンセル小斬影拳。これに入るレパートリーは、ジャンプ攻撃や小空破弾などがよい。

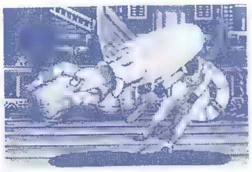
超裂破弾2段

しゃがみ大パンチキャンセル超裂破弾の2段。

主な使いみちは74ページからの「超裂破弾実戦投入法」を参照。



しゃがみ大パンチは出が遅いのでもうこの時点では裂破弾のコマンド入力が終わってること。



バックモーションをキャンセルして超裂破弾。B＋Dは多少連打したほうが出しやすいよ。

イリュージョン・オブ・スーパーノヴァ

ジャンプ大キック・立ち大キック（近）キャンセル超裂破弾。はっきり言って超難しい。こんなもんを実際に実戦で使いこなしている人がいるならお目にかかりたいものだ。理論的にはジャンプ後すぐ真下溜め、着地した瞬間にレバーだけコマンド入力・真右で止め、Dを押し大キックが出た瞬間B＋D同時押し。…ご健闘を祈ります。

ジャンプが決まれば気絶は確実！

東 丈



東の連続技は少ない。が、少ないかわりに操作が簡単で強力だ。東ファンは必ずモノにしろ！

KAL

まずは実用性が高い小パンチ系の連続技

とりあえずは接近時の立ち小パンチを当てる。この時点からレバーを相手方向に入れ続け、「前進しながら」立ち小パンチを入れ続ける。このときパンチボタンは連打するのではなく、1回1回タイミングよく押していく。重要なのは「小パンチから次の小パンチまでの間、少しでも前進して距離をかせぎ、1発でも多くパンチを入れる」こと。



この接近時の立ち小パンチを、前に歩きながら何発も入れる。

この立ち小パンチが近距離のものから遠距離のものにかわったら、すぐに立ち大パンチにかえてフィニッシュ。相手と間合い、東の歩きぐあいによっては、遠距離立ち小パンチが2〜3発決まることもあるが、確実にしたい人はすぐに大パンチに変えることをお薦めする。念のために言っておくと、最後の大パンチは当然遠距離時のストレートだ。



立ち小パンチが遠距離時のジャブになったら、立ち大パンチのストレートを決める。

これに慣れておくと、乱戦時に強くなれる。小足払い、しゃがみ小パンチから立ち小パンチにつなぐこともできるからだ。ジャンプ小キックから入れれば、10段はほぼ確実。11段も体の大きいキャラ（アンディやベア）に入る。12段は現在確認中だ。

操作が単純で、しかも前に歩きながら相当量叩き込むので、無限大に見え印象が悪い。しかし東は他にまともな連続技がないので使うしかないだろう。「こんなの載せやがって!!」という人や、あくまで芸術的な東を目指している人は謹んだほうがいいかもしれない（私は相手キャラと状況によって使うか使わないか判断している）。

しゃがみ大パンチキャンセルをかけて大爆裂拳

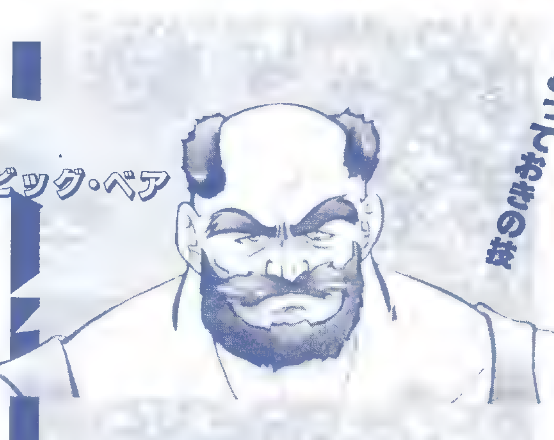
要するにしゃがんだ状態から大パンチを猛連打すればいいわけだ。これはジャンプ大パンチから入れれば相手を気絶させることができる。が、前述のものに比べると、威力、失敗したときの危険性が高い。ギースやベアなど気絶しないキャラも複数いる。ただ、気持ちいいのでたまには狙ってみるといい。



このしゃがみ大パンチから大爆裂。距離が近くないとダメ。

とっておきの技

ビッグ・ベア



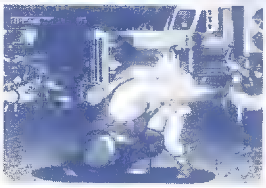
連続技になるのはスパドロだけ！
さあ、一体どうする？ベア選手!!

DON

困った!!連続技がないって一体!?

そうなのだ。ベアは元々スピードが遅いので連続技が全然ないのだ。いや、正確には1つだけ、しかもとっておきの連続技があるのだが…。

ジャンプ大パンチ・しゃがみ大パンチ・スーパードロップキック（最弱）



この大パンチが当たったら□ボタン解除。



タイミングが悪いとこのようにガードされてしまう。

これは気絶した相手くらいにしか入れるチャンスのない技で、しかもタイミングが激ムズなのでこの連続技を入れるよりはベアハッグのほうがいいって世界なのだが…、まあヒマな人は試してくれい。

連続技はこれでおしまい。あとは連係技でいかにうまく必殺技を使うか説明していこう。

連係技で対戦相手を痛めつけてやろう

ここでの連係技、というのは要は対戦テクニック的なものだ。こういうのは実はあまり書くべきではないが、その一例を示していこう。

ジャイアントボムをガードされたらジャンプ大キック・すかし・ベアハッグ



このベアハッグは強い！

いわゆるスカシ投げだ。バリエーションはいろいろあるので自分なりのパターンを作っていこう。

相手の攻撃に合わせてベアクロー（避け攻撃）・スーパードロップキック

主に避け攻撃がヒットしたときに使う。当然ここから投げも狙えるし、ジャイアントボムでさらに削っていくのもいい。反撃ののろしを上げる技といえよう。



ここからスパドロ、あとはナイショ♡

とにかく連続技よりもいかに一発一発を当てていくかにかかっているベア。あまり連続技にこだわってない人向きかもね。

ペチペチ連続技

山田十平衛



ペチペチと入れる基本的な連続技と、気絶から気絶にもっていける超強力な連続を覚えれば完璧だ！

MOMO

攻撃力は少ないが、ほとんど気絶させられる連続技。これがあるから、十平衛はやめられないのだ。

ジャンプ大攻撃・小パンチ×2・しゃがみ大パンチ・大センベイ手裏剣

十平衛の最も基本的な連続技。くらえば、まず気絶するだろう。

また、相手が跳びこそうとしたときに、後ろから着地を狙って、立ち小パンチ×3・しゃがみ大パンチ・大センベイ手裏剣を入れるのも練習しておこう。後ろから、ペチペチ入るのは気持ちいいぞ。

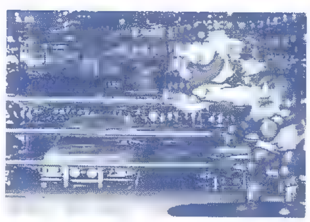


このように、後ろから入れるのは基本です。

ジャンプ大攻撃・センベイ手裏剣・立ち小パンチ×3・大センベイ手裏剣・スライディング

十平衛、最高の7段攻撃。入れば途中で気絶し、そこに入れれば、気絶から気絶にもっていくことも可能だ。

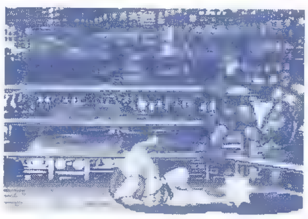
しかし、この連続技は相手が限られている上に、相手が端じゃないと入らないぞ。



ジャンプ大・センベイが難しい。



そして、小パンチ×3、大センベイとつなぎ…、



スライディングでEND。

とにかく、十平衛の小パンチから、しゃがみ大パンチがつながり、センベイがさらに続くので、色々なバリエーションがあるだろう。

またこの中に、ライン飛ばしや、猫じゃらし、ダイナマイトいずな落としを混ぜていけば、かなり恐ろしい攻め十平衛になるだろう。

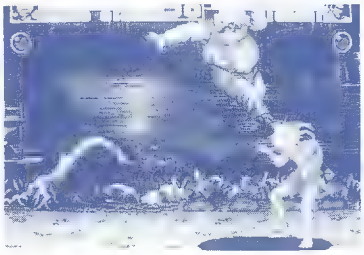


チンは意外な連続技を持っているキャラである。1セットでなかなか気絶までいかないのが残念だが、覚えれば確実にパワーUPするぞ。

ジャンプ大キック×2→立ち小パンチ×2→小破岩激

一番ポピュラーな連続技である。ここではジャンプ大キックを空中で2発当てたが、これをジャンプ大パンチで代用してもよい。実戦ではジャンプ大キック1発から立ち小パンチ→小破岩激や、ジャンプ大キック1発から即着地小破岩激がより決まりやすい。

また、ジャンプした相手の背後に回りこんだときなどは、立ち小パンチ3発→小破岩激がよい。立ち小パンチを連打している最中にレバーを引けば、簡単にためられる。

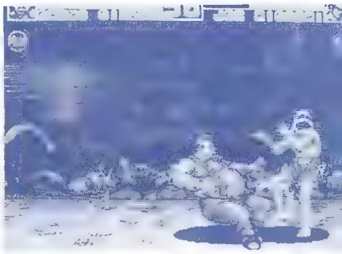

ジャンプ大キックを空中で2回当てよう。


着地に立ち小パンチを2発ピシピシとね。

立ち小パンチ×4→立ち大キック

立ち小パンチを出している最中は、少しずつ前に歩きながらボタンをタイミングよく押すのがコツ。立ち小パンチが1～2発だと立ち大キックが接近技になってしまい、つながらない。特にこれといった利点はないのだが、立ち大キックをつなぐのが面白くてついつい使ってしまう技だ。

実は、ジャンプ大キック×2→立ち小パンチ×3→立ち大キックとつなげば1セットでたいてい気絶させることができる。しかし実戦で使うのはかなり難しい。


最後のとどめはやっぱり小破岩激。

小氣雷砲→小破岩激

まず小氣雷砲を投げておき、その着弾点に相手がジャンプしてくるのを待つ。着地と同時に地面のバチバチに当たってくらったら、その直後に破岩激を出せば連続で当たるというわけだ。この連続技は意外に実戦的で、ジャンプ距離の短いキャラには特に有効である。



キムの連続技は、とてつもなく極悪だ。次にあげる連続技たちはすべて小パンチがからんでいる。この小パンチがカギを握るぞ。

[illegible] ジャンプ大キック→しゃがみ小パンチ×2→しゃがみ大パンチキャンセル小半月斬

これがキムの連続技の基本とも言えるもの。対戦中ではおもにしゃがみ小パンチや、しゃがみ大パンチから入れていくことになるだろう。

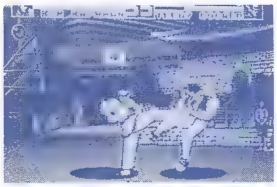
ちなみにしゃがみ小パンチはレバーを前斜め下に入れておけば多く入れることができる。


じりじりと歩きながら…、

連続技6段 ジャンプ大キック→近距離立ち小パンチ×2～4→立ち大パンチ

小パンチは近距離のジャブを使う。遠距離小パンチのチルギからでは連続して入る通常技はない。そして大パンチは遠距離のドリャチャギで。近距離のディチャギが出てもキャンセル小半月斬が入るぞ。

この連続技も対戦ではおもに小パンチから入れることが多い。立ち小パンチ×4→大パンチがたいていの相手を気絶させるのに十分な破壊力を持っていることを覚えておこう。


このドリャチャキで倒れるということ＝気絶だ。
もう1発決めたらんかい。

ネリチャギ3段 ネリチャギ→近距離立ち大キックキャンセル小半月斬

ネリチャギは1発目、2発目のどちらともキャンセルがかかる。もちろん2発目でキャンセルをかけよう。

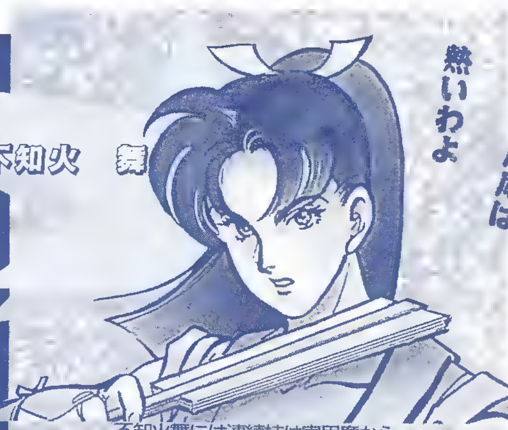
この連続技は3段と手数が少ないものの、攻撃力は抜群。狙いどころは気絶時と相手の技のスキぐらいだろう。


ネリチャキは出るのが少し遅い。このようなときは早めに出そう。

[illegible]、何でも入る?

はっきり言ってしまおう。鳳凰脚は大足払いを除く、キャンセルのかかる通常技のすべてからキャンセルで連続技となるのだ。小パンチや小キック、そのほとんどから決めることができるのだ。

ジャンプ大キック→しゃがみ小パンチ×2→しゃがみ大パンチキャンセル鳳凰脚という連続技も可能だ。



不知火舞には連続技は実用度から考えると一つしかない。さびしい話だが威力は申し分ないぞ。

不知火友の会 会員番号17 いなりん

通常技がつながらないなら…

不知火舞の通常技は連続で入れるのが難しい。しかし龍炎舞が2段技になっていて威力が大きいので、小技から龍炎舞につなぐのが実用的な連続技といえる。

この小技は、キャラごとに入れる技を変えたほうがよいだろう。次にキャラごとに有効な連続技を書いていこう。

覚えるのは一部のキャラのみ

不知火舞の通常技はパンチよりキック、しゃがみより立ちのほうが威力がある。よって、龍炎舞につなげるのは立ち小キックか立ち大キックからつなげるのがよい。

まず、立ち大キック→キャンセル大の龍炎舞の3段が入るキャラは、チンのみである。



チンにはこの立ち大キックからつなげる。



たったの3段でこれだけの威力!!

立ち小キック→キャンセル大の龍炎舞の3段はほとんどのキャラに入るので、この連続技の入らないキャラを覚えたほうがよい。この連続技の入らないキャラは、タン、ギース、舞の3人である。

この3人には、立ち小キック→キャンセル小の龍炎舞の3段が有効な連続技である。

ひとつ注意点として、今まで書いてきた連続技はすべて相手とほとんど密着状態からでないと入らない。

実戦においては臨機応変に

さて、ここではいざ連続技を実戦で使うにあたって、いくつか書いていこう。

まず、何でもかんでも立ち小キックから龍炎舞につなげる必要はない。例えば相手のスライディングをガードしたときなどは、小足払いから龍炎舞につなげるほうが楽である。また、相手のジャンプをくぐったときなども、着地点に小足払いを入れて龍炎舞につなげるほうが楽である。

また、あまり機会はないだろうが一部のキャラに限って画面端でピヨらせることができたときは、めくり大パンチ→立ち小キック→キャンセル大の龍炎舞の4段を入れることができる。



このジャンプ大パンチをひきつけて当てなくてはいけない。

最後にひとこと…

不知火舞の連続技には"ピシピシ…ドガボコ"といった流れるようなものはない。

しかし実は、大の龍炎舞が2段入ればそれだけで超必殺忍蜂よりも威力がある。

たかだか3段しか入らない不知火舞の連続技だが、威力は他キャラのそれと比べても全然負けてはいない。



連続技といえばダックだ。様々な連続技をマスターして逆転勝ちだ!

KAL

まずは簡単なものから

ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチ（2段）キャンセル（以下矢印）大ダンシングダイブ。最後は大Hスピンアタックでもいい。初めの跳び蹴りは低めに当てないと入らないぞ。

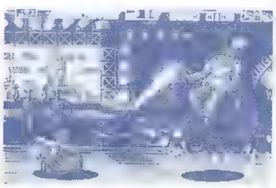
このしゃがみ大パンチは連続技（接近戦時）に重宝するのだ。



次は少しテクニカルなやつ

ジャンプ大キック→小足払い→立ち小パンチ→しゃがみ大パンチ（1打目）→大ダンシングダイブ。最後は大Hスピンでもいい（Hスピンのほうが操作が楽）。これは操作が難しいが、決まれば絶大なダメージをあたえることができる。

この減りを見て！ちと難いけどね…。



次は乱戦時などに重宝するもの

立ち小キック→しゃがみ小パンチ（これを2回）→小Hスピンorダンシングダイブ。多少狂っても損害がほとんどないのがいいところ。相手のジャンプの下をくぐったときや、必殺技のスキなどに入れよう。ジャンプ大（小）キックからでもいいぞ。

次はめくったとき。ジャンプ大キック（これでめくる）→しゃがみ小パンチ→大ブレイクストーム。超威力で、気絶している相手に使うと、もう一回気絶……つまり気絶から気絶にもっていける禁断の連続技だ。ただしめくれる相手とめくれない相手がいるので、この恐怖5段を使って嫌われてもいい、という人は自らの手で調べてほしい。

最後は知っておくとお得な技

まず、乱戦時でとっさに必殺技を入力するのがつらいとき。こういうときは、小足払いやしゃがみ大パンチなどが出ている最中に、ニードルローを出してしまおう。ニードルローは通常技をキャンセルできる、というのを忘れないように。次に、立ち大パンチの回転打ちが当たったら、すぐにキャンセルしてHスピンを出す。これは連続攻撃なので、立ち大パンチ（もちろん遠距離時のもの）がヒットしたらもうけものだ。立ち大パンチで移動している最中は溜めておくのを忘れないこと。



この技がヒットしたら（ガードされてもいいけど）即Hスピンだ。



他のキャラのように多段攻撃にはならないが威力・出しやすさはバツグンだ！
びぐ

ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→三節棍中段打ち

もっとも実用度が高く、威力も十分。相手を気絶させるにはいたらないが、それでもかなりのダメージを与えられる。

しゃがみ大パンチを近距離立ち大パンチにしても連続技になる。ちなみに三節中段打ちは弱でないとつながらないので要注意。


まずはジャンプ大パンチを低位置で当てて、


しゃがみ大パンチをキャンセルして、


節棍中段打ちて3段攻撃だ。

ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ→旋風棍

最後に旋風棍が入ると相手が倒れてくれるのがウレシい。ジャンプ大パンチを当てた後は小パンチボタンを連打するだけで最後までつながる。

この連続技に限ったことではないが、ジャンプ大パンチはなるべく打点を低くしよう。

ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→超火炎旋風棍

超火炎旋風棍のコマンドはしゃがみ大パンチを出してから入力開始するより、ジャンプ大パンチを当てると同時に入力を始めるほうがゆとりをもって入力できる。

超必殺技をからめた連続技なだけに、少々難しいとは思うが見た目がハデなのでギャラリーにはウケるかも…。


やはりジャンプ大パンチから、


しゃがみ大パンチへとつないで、


最後はゴォ～ッ。ギャラリーも大喜びだ。



立ち小当たればウッシッシ。
DON

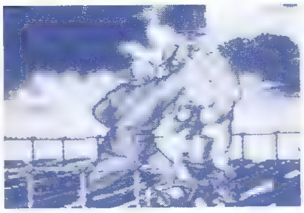
タン老人はとにかく接近戦系のキャラクターだ。よって接近戦でもフルに使える連続技を紹介しよう。

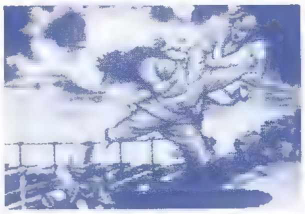
ジャンプ大キック→立ち小パンチ×1or2→立ち大パンチ→大箭疾歩

立ち大パンチは近い間合いの技にならないとキャンセルがかからないので立ち小パンチは1発にとどめるのがベター。

また密着状態からなら前進しながらの目押し小パンチを3発ほど入れてからでもつなげられるぞ。しゃがみ大パンチからも大箭疾歩は入るが大パンチ自体がガードされやすいのだ。


立ち小パンチを当てたら…、


立ち大パンチ！でキャンセルをかけて

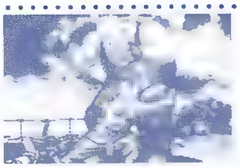

うりゃっとね。撃放にならないように。

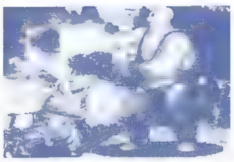
ジャンプ大キック→立ち小キック→撃放

実用度はほとんどないが、撃放のダメージがかなり大きいため意外に使える。立ち小パンチから撃放でもいいが、ボタン配置を考えて連打しやすいボタンを使おう。

しゃがみ大パンチ→小衝波

これも実用度に欠ける、がまあ烈千脚以外の必殺技はすべて連続技に使えるってコトを言いたかったワケでした。


この大パンチが当たったらすぐに…、


「しょ～はっ!!」大だと入らないぞ。

これらの連続技の中でも箭疾歩4（5）段は対戦、CPU戦ともに実に使いやすい。相手にラッシュをかけられている途中でも立ち小キックなどで相手の攻撃を止めてそのまま連続技にもっていけるぞ。



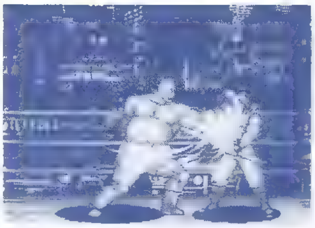
アクセルの連続技はパワーにまかせた押しがポイントだ。ガードされてもガシガシ削っていけるので狙っていこう。

ワッハッハ5段☆ジャンプ大パンチ→立ち小パンチキャンセルアクセルダンス

これがアクセルの基本となる連続技。ジャンプ大パンチ（キックでも可）はかなり高目で出して2段攻撃にする。そして、ジャンプ中に軽くAボタンを連打しよう。小パンチが出たら今度はおもいっきり連打してアクセルダンスを出せばワッハッハ5段の完成だ。

また、立ち小パンチを立ち小キックに変えると、2つ手数を増やすことができる。でもキャンセルが難しくなるので別に狙わなくてもいいだろう。

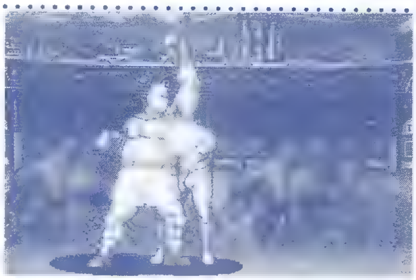
あと、実戦では立ち小パンチをしゃがみ小パンチにするのが有効。ジャンプ大パンチが一発目をガードされて、二発目にしゃがんでヒットしたときなどに連続技としてつなぐことができるぞ。


アクセルダンスは2度当たる。


しゃがみにするのはこんなときのため。

意味なし連続技■しゃがみ大パンチキャンセルホスマッシュボンバー

一応2段技である。それがどーしたと言われても…。狙うポイントは2つ、気絶時と起き上がりだ。


この技はキャンセルをかけれるぞ。

立ち大パンチ（キック）キャンセルホトルネードアッパー

これは密着しないと入らない。これも一応2段技。まぁ別に使いどころは…同じですね。


わーい、連続で入ったあ…シーン。



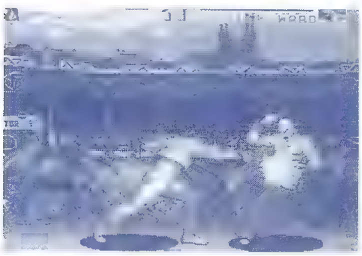
ローレンスの連続技は、小技が連続でつながらないために段数は少ない。

だが、相手に与えるダメージはほかの連続技にひけを取らないくらい大きい。一発の攻撃の破壊力が大きいからだ。

ジャンプ大パンチ→立ち(しゃがみ)大パンチ→ブラッディサーベルorスピン


大パンチをひきつけて当て…


着地後大パンチ…


最後にサーベルでKO。

これがローレンス最大の連続技だ。ジャンプ大パンチをひきつけて当て、着地と同時に立ち大パンチ、この大パンチをキャンセルして最後にサーベルだ。

相手との距離が離れていて、近距離立ち大パンチにならないようなら、しゃがみ大パンチに変えよう。そこからキャンセルしてもサーベルが必ず入る。

ブラッディサーベルの変わりにスピンを使うのなら、ジャンプしている間にレバーを後ろに入れて溜ていなければいけない。

ちなみにジャンプ小キックからでもこの連続技が狙えるが、しゃがんでいる相手か背の低い相手にしか次の立ち大パンチが連続にならない。背の高いキャラには食らい投げされてしまうのだ。狙える期会は少ないだろう。

大パンチからの連続技も、相手が気絶しているときぐらいにしか狙う期会がない。ジャンプの速度がゆったりしているローレンスだからこれは仕方のないことなのかもしれない。


サーベルのかわりにスピンでも可。

ついに発見！ギース最多段攻撃

ギース・ハワード



やっと見つかった、ギースの連続技。最近、弱くなってきたけど、これでまた恐怖の対象になるぞ…。

MOMO

あまり連続技とは縁のなかったギースだが、やっと色々な連続技が発見されたぞ。

ジャンプ大攻撃・立ち小パンチ×6・立ち大パンチ

これが、ギース最高の連続技だ。一見、簡単そうな連続技だが、結構難しい。立ち小パンチ×6は連打するだけではなく、レバーを前に入れながら、タイミングよくボタンを押すのがコツ。運がよければ、7発入ることもある。



ジャンプ大・立ち小×6と続けて…、

ただし、これは十平衛、タン、クラウザーには入らないぞ。

ジャンプ大攻撃・小足払い・しゃがみ大パンチ

これは、とにかく簡単で、気絶させやすい連続技。しゃがみ大パンチの後に、キャンセル烈風拳などを出しておくとベスト。

この連続技も、十平衛、東、タン、クラウザーには入りにくい。



立ち大パンチでトドメだね。

ジャンプ大攻撃・立ち大キック

かなり難しい、三段攻撃。まず特定のキャラしか入らず、さらに相手が端にいなければ入らない連続技。



このキックが一応、二段になる。かなり強力。

また、立ち大キックの一段目にキャンセルをかけての烈風拳でも入る。

ギースの連続技は、主なものでこれくらいだ。

どの連続技も、相手がしゃがんでいると入らないので、相手の技の隙などに入れるしかないだろう。

最後に、ギース八段攻撃は、小足払い・立ち小パンチとつなげることができるので、相手の起き上がりに重ねておくのも手だぞ。

威力絶大!! レックトマホーク!!

ヴォルフガング・クラウザー

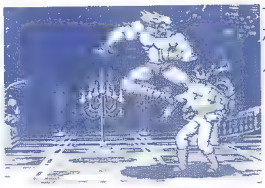


反撃を恐れずに3段を叩きこめ！

FRS-N.O

トマホーク3段

ジャンプ大キック・立ち大パンチキャンセル小レッグトマホーク。



めくらないように気をつけてジャンプ大キック。



立ち大パンチは着地前から連打してたほうが入りやすい。



そして小のレッグトマホーク。

威力はとても大きいが、レッグトマホークは当たっても倒れないので、相手によっては反撃を受けるかもしれないが、こっちのほうが全然ダメージ差で有利（←当然…）なので狙えるときは狙おう。

なお、立ち大パンチがスカッてしまう相手には、しゃがみ大パンチで代用しよう。

電撃2段

立ち大パンチ（キック）キャンセル下段ブリッツボール。画面端じゃないとまず入らないが、こんなもん決められた日にゃ、相手は納得できないわなぁ…。

おちょくり2段

遠距離立ち小キック×2。ばかにしてんのか!?と言われんばかりの2段。とりあえずキャンセルかけて下段ブリッツを撃とう。

びっくりカイザー・ウェーブ

これはキャンセル技ではないが、相手と近い距離で立ちの小パンチorキックをガードさせ、このときさりげなくレバーをうしろへ引いておき、最後に遠距離大パンチを出す。このパンチが引っこむころには、相手との距離もさりげない位置かつ、先ほどのレバー引きでカイザーウェーブもさりげなく溜まっているぞ。ラインのない面で効果絶大。



ふだんはスキの大きい技のだが…。



実は入ってしまう。気絶させたときに画面端に押して入れよう。

ちょちょいとクリアーしてエンディング見ようぜ！

対CPU基礎

餓狼スペのCPU戦は、難しいようで実はそうでもない、
各キャラごとにある動きの特徴を覚えて1コインクリアーだ！

KAL

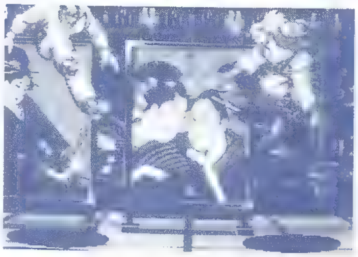
キャラの特徴を覚えよう

このゲームのCPU戦は、対戦と同じ気分で正面から闘おうとするとひどいめにあわされる。かといってコンピュータに弱点が無いのかというとそうでもない。

このゲームのCPU戦の大きな特徴の一つとして、1人のコンピュータキャラ相手に、複数のキャラでほぼ共通の倒しかた（パターン）が存在していることが挙げられる。これはつまり、そのコンピュータキャラが特定の技に反応してしまっていることを示している。

反応させよう

アルゴリズム…シューティングゲームをよくプレイする人には聞き慣れた言葉だが、このゲームのCPUにもアルゴリズムはきちんとある。分かり易く、ごく簡単に言うと、先ほどのコンピュータキャラの"クセ"がまさにそれだ。正確にいうと、アルゴリズムの盲点を突いて、ある一定の反応をさそう——これがCPUキャラのクセを読む、攻撃する、だ。


CPUは人のようには対応できない。毎回同じ技に同じ反応をしてしまう。

このCPUキャラのクセ、そのキャラごとに簡単に誘って楽に倒せるものから、特殊な技を持つあるキャラのみができるようなものまで様々だ。しかも、使っているキャラでどんな技を出せば、どのような動きをすれば、いったいどれだけのCPUキャラのクセを引き出せるのか、といったようなことも知っていなければならない。

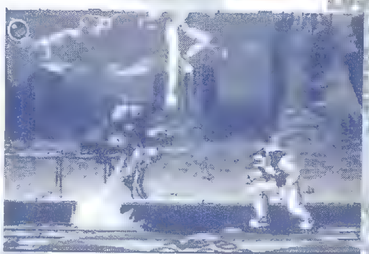
ここ、CPU戦基礎では、各CPUキャラが大体どのようなクセをもっているか、を簡単に解説していこう。

ライン攻防が苦手!? テリーのクセ

対テリーは、全キャラ共通の戦法がとれる。CPUテリーは、ライン移動しまくりに弱いのだ。とにかくライン移動しまくって待ち、CPUテリーが、こちらへ向かってくるのではなく、"離れるように"ライン移動してきたところが狙い目。この後、CPUテリーは必ずパワーウェーブを出すので、あらかじめジャンプをしておいて、着地で投げるなり連続技を入れるなりすればいい。ただし、決っして見間違えないように。CPUテリーが着地と同時にパワーウェーブを出してくれるのは、「離れるように跳んできた、高いパンチのライン移動」だけだ。これを待ってジャンプからの攻撃で押せば嫌でもパーフェクトだ。

そのほかに、少し離れてしゃがみ小パンチ等を出すことで、バックダッシュパワーウェーブを誘える。これを遠間から跳び越えていくと、クラックシュートやバーンナックルで突っ込んでくる。これをタイミングを合わせて蹴落とす、という方法もある。


"離れていく"高いパンチのライン移動がきたらチャーンス!!


必ずパワーウェーブを出すので、あらかじめ跳び越えておいて攻撃だ。

弟は足払いが怖い!? アンディのクセ

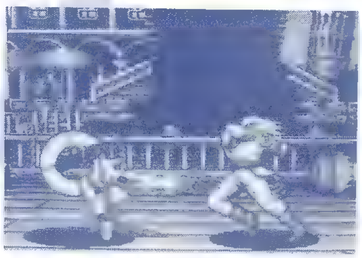
CPUアンディは足元を狙われると困ってしまうようだ。

スライディングなどのあるキャラはそれで、無いキャラはライン移動しまくってアンディに近づき、大足払いを当てないように連打。するとCPUアンディは、

①斬影拳で突っ込む→足払いに勝ってに当たる。
②昇龍弾を出す→着地点を投げるなり連続技を入れるなりする。
③ジャンプも小キックで頭上を跳び越えていく。
←いづれかの行動をおこす。

それぞれの対処法は、のとうりだ。ただし大足払いで誘えないキャラで、東やダックは、アンディの立ち小キックや斬影拳でやられてしまうことがある。

ほかは、アンディを使って、遠くから大の空破弾で突っ込む方法もある。対処しきれないようだ。ガードされたら大足払い連打だ。


近くで足払いを出されているだけで困ってしまうCPUアンディ。

ついスライディングがねェ〜 東のクセ

これも全キャラ共通で行なえる方法がある。

CPU東は、目の前で小足払いか大足払いを空振りさせられると、もしくはガードさせられると、スライディングを出してしまうのがクセがある。これを誘ってスライディングをガード後、転ばしたり投げたりする。

近い距離になるまでは、ライン移動でハリケーンアッパーを回避しつづけよう。


こちらの足払いに反応して、ついスライディングを出してしまう東君。

挑発にのっちゃうんだなー彼 ビッグベアのクセ

ベアは、挑発されるとジャンプ攻撃で跳び込んでくる性質がある。これを大足払いやスライディング、避け攻撃や対空の必殺技で迎撃し続けていけばいい。

赤くなってからは、立ち小パンチでジャンプを誘えるぞ。

ほかには、中間距離で立ち小パンチ、キックを出してジャイアントボムを誘い、避け攻撃で返す、という方法もある。これは下方向に強い避けを持つダック、タン、舞などでできるぞ。


遠間から飛び道具連発でもいい。跳んできたら避けやスライディング、そのほか対空技で撃墜。

挑発されて切れちゃったの? 十平衛のクセ

画面の端と端に離れて、十平衛に対して挑発すると、何故かCPU十平衛はこちらへ向かって歩いてくる。これを

THE BATTLE

投げる。時どき死んだように動かなくなるが、このときも歩いていって投げることができる。ほとんどのキャラがこれで勝つことができるぞ。もしライン移動で逃げられたら、すぐさま小キックで追いかければ、避けて返されることもあまりない。



挑発されて頭に血が登ったのか?全く動かなくなり、投げられるばかりのCPU十平衛。

ほかに、キムやダックで特殊なパターンがあるが、これは各々のページを見てもらおう。

彼も挑発されると血が登るチンのクセ

体力が赤くなる前は、ジャンプ小キックで跳び込んで投げや、跳び込みからの連続技がよく決まる。赤くなってからは、離れて挑発しよう。時々爆雷砲がくるが、この時ばかりはライン移動で逃げる。でも大抵の場合破岩激がくるので、バックダッシュですかして投げを決めよう。



赤くなってからは、離れて挑発・破岩激をバックダッシュでかわす→投げ、が有効。

反応良すぎよ、アンタ キムのクセ

クセというか、CPUキムの悪いところは、何でもかんでもとにかく反応が早いところ。これを逆手にとって闘えば楽勝。

例えば画面端で逃げ小キックを出していると、それを落とそうとして半月斬で突っ込んできて連続技の練習台になるし、近づいてくるのを待って無敵対空技を出すと、飛燕斬で先に浮かび上がってやられてくれる。また、少し距離をあけて立ち小パンチで足払いを誘い、避けて点数を稼ぐことのできるキャラもいる。

要するにカモってわけだね。

跳び込むしかないのかなぁ? 舞のクセ

舞に対しては、チンと同じように跳び込みから攻めるのがいい、これで最後まで押し通すのがいいが、中には、赤くなってからは、離れて挑発で超必殺忍蜂を誘い、無敵技、避けで迎撃できる者もいる。



ジャンプ小キックは跳ぶと同時に出さなければならない。

ダックも挑発に弱いんだね~ ダックキングのクセ

画面端でバックジャンプ小キックを出しているだけで勝てるキャラがほとんどだ。キムやアクセルは、近くで大足払いを空振りしてるだけでいい。赤くなってからは、離れて挑発でヘッドスピンアタックを誘えるので、すぐバックダッシュでかわして投げが決まる。チンと同じクセだね。



端でライン移動しまくって、低いやつで追いかけてくるのを待つ消極的な方法も。必ずスライディングがくるので、ガードして反撃できるのだ。

撃放出しまくってくれい! タン師匠のクセ

ぶつからないようにライン移動しまくっていると、撃放を出してしまう。タンの悪いクセだ。すぐに小キックのライン移動で戻って気づかせてやろう。

また、1度転ばしたあと、起き上がりに大足払いを何度も重ねると、勝手に当たってくれるぞ。

伸ばしすぎです!! ビリーのクセ

立ち小パンチなどでも、すぐに反応して三節棍中段撃ちを出してしまうのが彼のクセ、すぐに跳び込んで連続技を決めてあげよう。



中段撃ちは足元が弱い。スライディング系にやられるぞ、ビリー。

東や舞、アンディ等の飛び道具の強いキャラは、遠くから連発しているだけでも有効。

飛び道具に弱い弱いアクセルのクセ

とにかく飛び道具に弱い。遠くから連発していこう。跳び込みの強いキャラは、一気に連続技を狙ってもいい。

1度転ばしたあと、起き上がりに連続して足払いが決まるのも特徴。

敏感になってちょうだい! ローレンスのクセ

端までいってバックジャンプ攻撃(キャラらよって大パンチだったり小キックだったりする)をしてブラッディスピンを誘い、連続技を決める。



中にはこういうゴリ押しな奴もい
ペアのレディゴーのみパタ ン。

赤くなってからは、挑発でサーベルかスピンを誘えるので、そこに跳び蹴りか避けだ。

いきなりの投げに弱いんです ギースのクセ

しゃがんでじっと待ち、ギースが歩いてきたらほんの一瞬だけ前進(ほんとに一瞬だぞ!)投げてしまう。またしゃがんで待っていれば投げられにきてくれる。

ほかに、垂直ジャンプ大キックをタイミングよく出し続けるだけで倒せるパターンもある。東のような飛び道具の強力なキャラは、連発しているだけでも勝てるぞ。

闇の帝王よ…… クラウザーの泣きどころ

ラインをずらして待ち、跳んできたら足払い系で攻撃する。実に簡単だ。うまくやれば、相変わらず斬影拳でジャイアントボムにはまってくれるぞ。

突貫型攻撃が苦手なんですか? リョウの悩み

突進系の攻撃、ジャイアントボムやクラックショート、半月斬、スラッシュキック……。これらの技をガードしたあと、彼は正拳を出してしまう。ここに足払い系の攻撃が入ってしまうのだ。ただ問題なのは、普通に出したのではこれらの技は返されてしまうので、どうやってガードさせるかを考えなければいけない。そこでライン移動を活用する。

リョウが自分と平行に移動したときと、転がって移動してきた場合がチャンスだ。大足払い、ラインとばしなどにキャンセルをかけて先ほどの技をガードさせよう。



1度キャンセルから出してしまえばこっちのもの。ガードさせたあとに足払いが入る。

また、起き上がり時や、一定の間合いから跳び込むと、ビルトアッパーを空振りしてくれる。これの着地を投げ、リョウの起き上がりに合わせてまたジャンプしビルトアッパーを空振りさせ…ではめることもできるぞ。



ビルトアッパーを空振りさせられる間合い、タイミングを覚えよう。

基本パターンはこんなとこ

あとの細かい部分は、各々のCPU攻略を見てくれ。ここに書いてあるCPUのクセさえ覚えていれば、糸口は必ず見つかるぞ。

ジャンプ小キックと大足払いがすべて

テリー・ボガード

テリーのいない餓狼なんて、コロモのないトンカツ、秒針のない時計のようなもの。使うならやっぱりテリーだぜ。

C・LAN

1人目は誰がいいか?

ズバリ、1人目は鬼の柔道家、山田十平衛である。後半にくると、アルゴリズムが極悪で、勝つだけならともかくパーフェクトを考えるとなるととんでもない強さになる。

というワケで十平衛スタートを前提の上で書いていこう。

連続技とは…

本文中でたびたび登場することになると思うので定義しておこう。連続技とは、ジャンプ攻撃・しゃがみ小パンチ×2→しゃがみ大パンチ・小クラック(小バーン)のことと思ってほしい。ジャンプ攻撃の当たる位置によって、しゃがみジャブを減らしたり、めくりのときは逆に増やすなど、臨機応変に使おう。

キャンセルクラックに自信がない人は、しゃがみ大パンチでやめておけば、それでまったくかまわない。

キャラ別対策

VS 山田十平衛 挑発→投げから連続技だ

バックダッシュし、すぐに挑発。十平衛が前進してきたら歩いていって投げが入る。ジャンプ小キックからの連続技狙いも有効。ライン移動で逃げられたら、すぐに小キックで追いかければ、1人目だけあってよくくらってくれる(連続技につなぐ)。

VS キム・カッファン 半月斬を誘え!

まずバックダッシュで左端へ行き、キムが近づいてきたところに逃げ小キック。キムは半月斬か飛翔脚でくるから、いずれにせよ勝てる。半月斬のときは連続技を入れてもいい(この場合逃げ小キック↓しゃがみ小・しゃがみ大↓小バーンがベスト)。

ライン移動で逃げられたときは、すぐに小キックで追いかけ、大足払いからパワーウェーブを連打。飛翔脚がきたら避けて落とす。


逃げ小キックで半月斬がくる。ククッ。

VS チン・シンザン 跳び込み続けよ

ジャンプ小キックで跳び込み、当たったら連続技。ガードされたらバックダッシュして再びジャンプ。以後繰り返し。ジャンプ小キックは出しっ放しで跳ぶこと。

VS アンディ・ボガード 斬影拳にはくれぐれも注意

アンディは、足払いをギリギリ当たらない間合いで空振りすることで、ジャンプ小キック、昇龍弾を誘って投げることができる。

始まったら、すぐに小バーンを出してみよう。アンディはガードするかくらうかするはずだ。ガードしたらすぐに小足連打に持ち込めるが、くらったときは、くらった位置関係で小、大のどちらかを選択して出す。

ちなみに、小足払いは近くで出していても斬影拳をくらうことがあるので、1回投げたら大足払いを使うべし。

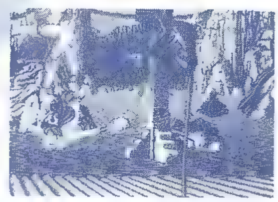
ライン移動されたらすぐに小キックで追いかけ、小足連打だ。


当たらない位置で大足払い連打あ。ほーらきただきた。

VS 不知火舞 連続技をたたき込めー!

いきなり小キックで跳び込む。入ったら連続技で気絶させ、ガードされたらラストをパワーウェーブにする。そして再びジャンプ小キック。

この繰り返しだが、パワーウェーブに反応してムササビがくることがある。このときは垂直ジャンプでよけ、着地寸前に大パンチ。大抵バックダッシュされるが、足払いを出そうとしたところにめくりでヒットするときがある。こうなりゃもう気絶確実だ。


たまにくるムササビは垂直ジャンプでよけて大パンチを出してみよう。

VS ダック・キング キムと同じでOK!

キムの要領で、端で逃げ小キックを出しているだけで勝てる。ダンシングダイブやヘッドスピンをしてきたところにヒットする。

VS テリー・ボガード ライン移動ボタン欲しい

端でラインをずらして、次のライン移動を待つ。

①ホーミングしないC
②ホーミングする A
③ホーミングする B

これ以外がきたら、再びライン移動で逃げる。

①のときは、必ずパワーウェーブを撃つので、連続技を入れたり、空ジャンプから投げなどを行う。

②はジャブ→ライン飛ばしを空振りするので大足払い。

③はボディブローを出してくるが、奥のラインならすかるので大足払い(手前だとガードしてしまうのでダメ)。

これ以外では、間合いを離し、しゃがみジャブでパワーウェーブを誘うパターンがある。遠くから大キックで跳べば、バーンやクラックを出したところに当たるのだ。


おっ、これはホーミングしないCライン移動だね。


バン!連続技が全部入れば気絶させられる。

VS ビッグ・ベア 跳ばせて落と〜す法

引き寄せて大足払いを空振りしていると跳んでくるので、そこをライジング、もしくはガード(跳び蹴り+大足払いの2つを)して大足払い。これで赤くなるまではいける。赤くなったら、ジャンプを


なかなか跳ばずにいらつくときもあるけど、辛抱強く大足連打。

THE BATTLE

誘う技を立ちジャブ、対空兵器を避け攻撃に変更。ただし立ちジャブで必ずジャンプがくるとは限らないので、近づいてきたら大足払いパワーウェーブ・大クラック・バックダッシュで地道に削るほうがⓅは取りやすい。

VS 東丈

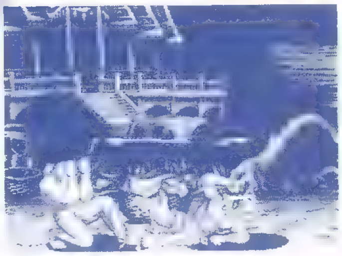
大足払いで楽勝さ!

近づいてきたら、大足払いを空振りすると、スライディングがくるのでガードして大足払い。たまに垂直ジャンプ小キックを出すので着地に大足払いの先を当てる。

体力が少なくなると、大足払いでバックダッシュ→ハリケーンがくるので跳び込み、タイガーキック空振りを誘う。



当たらない位置で大足払いを空振りする。



するとスライディングが…。

VS タン・フー・ルー

キム法かベア法か迷うところ

まずバックジャンプ。箭疾歩がきたら大キック→大足払いを当てよう。この後は…

①端で待ち、タンがつり橋の杭の辺りにきたら逃げ小キック。もしガードしていれば、着地後再びジャンプ。箭疾走できたところにバンバンだ。違う攻撃にきても蹴り勝つ。

②大足払いを遠間で空振り→タン跳ぶ→ライジング、というパターン。

このどちらかを使おう。

VS ビリー・カーン

追いつめられるな

ビリーの性質で覚えておいてほしいのは

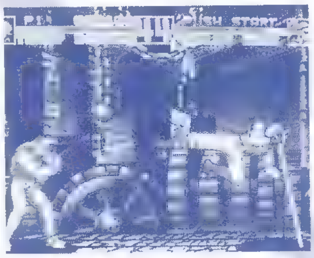
①しゃがみジャブで中段打ちを誘える

②挑発すると立ち小キック（か中段打ち）がくる

基本的に①を使用し、しゃがみジャブを出し、すぐに小キックで跳び込む。そして離れて②。立ち小キックに大足払いで気絶させるといい。

連続技は、ジャンプ小キック→しゃがみ小→しゃがみ大→小パワーウェーブがよい。

パワーウェーブをガードされたらドンドン撃ち、跳んできたらこちらも遅めに跳んで連続技を入れられる。



挑発でこれがきたら大足払いが入る。

VS アクセル・ホーク

ジャブの合間を狙え!

アクセルは接近し、しゃがみジャブを出してくる。それをガードし、大足払い（相打ちの可能性あり）。そして、間髪入れずに大パワーを撃ちまくる。2発くらいガードすると、次のパワーウェーブをくらうはず。そしてもう一発。これは跳ぼうとしてくらうか、垂直ジャンプするかのどちらかなので、大クラッを出しておこう。

相打ちが嫌なら、大足払いではなく立ち大キックにすればよい。しかしトルネードアッパーやアクセルラッシュといったおつりがくるので、ライジングやジャンプで処理。



立ち大ならば相打ちの可能性はないが…。

VS ローレンス・ブラッド

一気に気絶させてしまえ

まず左端に行き、バックジャンプ。ブラッディスピンがきたら、ひきつけて大パンチ、そこから連続技を入れよう。

もし端に追いつめたら、起き上がりに小パワーを重ね、同時に小バーンで突っ込む。これをくらおうがガードされようが、しゃがみ大→小バーンを死ぬまで繰り返すのだ。ローレンスはキャンセルの小バーンをガードすると、避けやサーベル、スピンを出そうとしてしゃがみ小をくらってくれる。

VS ギース・ハワード

もう一回死んでくれい

遠間でライン飛ばしを空振りしているだけでくらってくれる。ギースがライン移動で逃げたら、転がりかライン移動を待つ。転がりの後はよく大キックで突っ込んでくるので避け攻撃、ライン移動はパンチ系のみ大足払いで返す。



ライン飛ばしはこのくらいの間合いで。

VS ヴォルフガング・クラウザー

18万はでかいぞ!

クラウザーと常にラインをずらし、ライン移動で追いかけてきたら大足払いで返す。連続技を入れるなら、しゃがみ大パンチ→小バーンがいい。しゃがみジャブはなぜか逃げられることがあるし、手前のラインで小バーンがライジングになっても当たるからだ。

VS リョウ・サカザキ

倒すべきかⓅ狙いか?

大クラックシュートをガードさせた後の大足払いが必ず入るので、いかにそういう状況に持ち込むかが重要だ。

間合いを離し、小キックで跳び込むのがいい。リョウはビルトアッパーを空振りするので、大足払いを空中で当て、キャンセルパワー→大クラック→大足払い（ヒット）。端に追いつめたら、起き上がりにパワー→大足大クラック→大足で最後までいける。



ジャンプ小キックでビルトアッパーを空振りさせる。

Ⓟ狙いなら、一発ダメージを与えたらライン移動で逃げまくろう。

目指せ200万点

少しだけⓅを意識してみたので、どうも単調なパターンが多いけど、勝つだけならば積極的に攻めてみてもいいぞ。自分に合ったスタイルでプレイするのがやっぱ一番かな。

●対CPU攻略●

大空破弾が決め手だ！

アンディ・ボガード

三種のコマンド必殺技を駆使すれば、臨機応変に気持ちよい技の連続で勝ち抜いていけるぞ！

石井ぜんじ

アンディ・ボガードは、三つのコマンド必殺技が自由自在に使える、バランスのよいキャラになっている。斬影拳が弱くなったのは痛いが、その分空破弾がとても使える技に進化した。対CPU戦でも、この空破弾を基本にしたパターンが多い。それでは、基本となるパターンを紹介していこう。

基本パターンその1
大空破弾パターン

スタート直後に後ダッシュし、できるだけ間合いを離して大空破弾を出す。CPUはなぜか対応できず、大空破弾をくらってしまう。いったん当てたら、急いで後ダッシュを1～2回して再び大空破弾を出す。この繰り返しだ。

キム、チン、アンディ、テリー、ギース、リョウがはまりやすい。ゲージが赤くなる前ならベア、クラウザーにも有効だ。



遠間から大空破弾を出すだけで簡単に勝てる敵が多い。

基本パターンその2
小飛翔拳連打パターン

スタート直後に後ダッシュし、小の飛翔拳で押しまくる。飛び道具で撃ち返されてもかまわず撃っていると、そのうちくらってくれる。飛び越えてきたら、立ち小キックの先や立ち大キックで追い返す。チン、ダック、丈、ビリー、アクセルに有効。

キャラ別対策

この二つが基本パターンだ。基本といっても、パターンにはめるまでに注意しなければいけない点はキャラ別に違う。さっそくキャラ別に攻略していってみよう。

VS 山田十平衛
1人目だからOK

1人目に選ぶものとして攻略を進めていこう。まず後ダッシュして挑発する。すると十平衛は歩いてくるか、ライン移動で逃げるか、ぼ～っと立ち止まるかの3通りの動きをする。

歩いてきたら、近づいていって投げが決まる。ライン移動したら、できるだけ速く小キックのライン移動で追いかけて、ライン移動攻撃→しゃがみ小パンチ→小斬影拳の三段攻撃を決めよう。このパターンを繰り返す。



小の飛翔拳連打は、大空破弾が通用しない相手に有効。

VS キム・カッファン
大空破弾で楽勝

スタート直後にすぐ後ダッシュして大空破弾を出す。ガードされたらすぐ大足払いで転ばせて、再び後ダッシュで離れよう。そして大空破弾を出せば、今度は当たって転んでくれる。一回当たったら離れて大空破弾を繰り返そう。

あまり速いタイミングで大空破弾を出すと、大飛燕斬で斬られてしまうので注意しよう。

VS チン・シンザン
奥のラインで飛翔拳だ

遠間から大空破弾を出すパターンが有効。ちゃんと出せればパーフェクトで勝てる。

奥のラインなら、いったん大空破弾で倒して小飛翔拳連打でもよい。奥で端に離れれば、大太鼓腹打ちが来ても手前ではずんでしまい当たらない。大太鼓腹打ちがはずんだら大斬影拳を当てて、再び小飛翔拳を連打する。



起き上がりに飛翔拳を撃てば、伸ばした手の先に腹を当てられずにすむ。

VS アンディ・ボガード
大足払いの連打だ

大空破弾パターンにはまるが、そこにもっていくまでが問題。スタート直後に大空破弾を出してガードさせ、大足払いで転ばせてからパターンにはめるのが一つの方法だ。

大空破弾をガードされてしまったときは、大足払いを連打しよう。空振りしても連打していれば、斬影拳を出してきて転ぶか昇龍弾を空振りしてくれる。ライン移動で逃げられたときも追いかけていき、大足払い連打にもちこむ。

VS 不知火 舞
連続攻撃で固めろ

ジャンプ小キックで跳び込み、舞がくらってくれたらしゃがみ小パンチから小斬影拳の連続技をたたき込むのが基本パターン。ジャンプ小キックはジャンプしたらすぐに出すと、避け攻撃や龍炎舞で返されにくい。

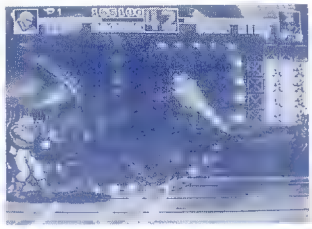
ジャンプ小キックをガードされた場合は、小技で固めてから逃げたほうが無難。攻めるならジャンプ小キック→しゃがみ小パンチ→大足払いキャンセル小飛翔拳→小空破弾→しゃがみ小パンチ→小斬影拳という方法がある。少々危険だが、楽しく攻められるパターンである。

VS ダック・キング
ラインを利用せよ！

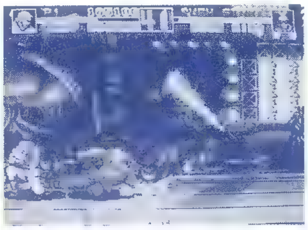
まず画面の端まで下がり、ライン移動を繰り返す。そして、ダックのライン移動攻撃をガードする。

ダックが速いライン移動をしてきたらガードしたあとスライディングを、遅いライン移動をしてきたら大パンチを出してくるのが普通だ。スライディングをガードしたら大斬影拳を、奥のラインで大パンチを空振りしてきたらラインとばし攻撃が当たる。

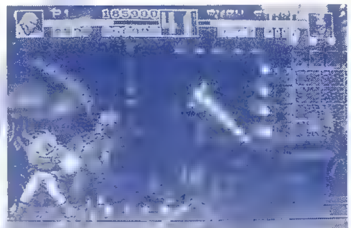
大斬影拳を当てたら、すぐ小の飛翔拳を連打しよう。すると、たいてい1回ガードしてから小飛翔拳をくらい、次にダンシングダイブでとびこえてから投げにくる。手前のラインの場合は途切れなく小飛翔拳を出せば、ダンシングダイブを小飛翔拳で落とすことができる。奥のラインだと、ダンシングダイブでとびこえて着地したところに大斬影拳が当てられる。



まずライン移動攻撃をガードして…、



さらにスライディングをガード。



そして大斬影拳。このあと、小飛翔拳連打だ。

たまにライン移動で逃げられることもあるが、いったん倒してしまえば小飛翔拳と大斬影拳の組み合わせで最後までいけるはずだ。

VS テリー・ボガード

奥で大空破弾

奥のラインで大空破弾パターンに持ちこむ。ただし、大空破弾を出すタイミングと間合いが大切だ。

遠間でパワーウェイブを出されたら、できるだけひきつけて大空破弾を出せばたいていくらってくれる。歩いてきた場合はそのまま大空破弾を出そう。

大空破弾をライン移動で逃げられたら、ライン移動で追いかけしゃがみ小パンチキャンセル大斬影拳の3段攻撃がなぜか必ず決まる。これもおぼえておこう。

VS ビッグ・ベア

レディゴを誘って昇龍弾

スタート直後に後ダッシュして、小飛翔拳を撃ちジャイアントボムを誘おう。ジャイアントボムが来たら大昇龍弾を出せば当たってくれる。

パターンの最中で、いったん小飛翔拳をガードされるとパターンが崩れやすい。このときは飛翔拳を連打せず、少し間をおいて撃つと再びパターンにはまる。

VS 東 丈

飛翔拳で押せ

スタート直後に後ダッシュして、小の飛翔拳を連打する。ライン移動で逃げられても待っていればたいてい転がって戻ってくるので、戻ってきたら再び飛翔拳で押す。

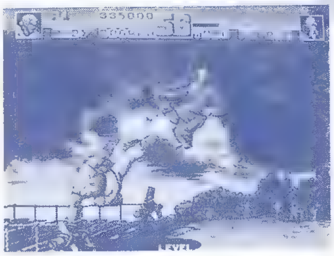
一回飛翔拳を東がくらったとき、連続して飛翔拳を出すと跳び込まれやすい。ここは少し間をおいてから飛翔拳を出そう。

近寄られてしまった場合は小足払いでスライディングか垂直ジャンプ小キックを誘う。垂直ジャンプ小キックには避け攻撃が当てられる。

VS タン・フー・ルー

大足でとばせろ

大足払いでジャンプを誘い、立ち大キックで落としていくのが基本。ただしスタート時に必殺技で削られやすいので、後ダッシュやライン移動で様子を見てみるのもよい。



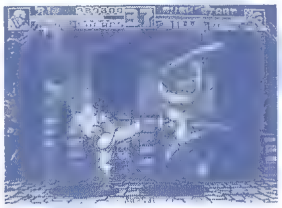
大足払いを出してジャンプしてきたら立ち大キックだ。

VS ビリー・カーン

飛翔拳で完勝

小飛翔拳連打で押し、跳び越えてきたら立ち小キックの先を当てて追い返すのが基本。強襲飛翔棍が来たら大昇龍弾を出せば確実に返せる。

近づかれた場合は、小空破弾からしゃがみ小パンチ小斬影拳などで追い返そう。また、遠く離れて小斬影拳を出すと、三節棍中段打ちか旋風棍を出してくる。三節棍中段打ちには小斬影拳が当たるし、旋風棍なら目の前で止まるので大足払いが決まる。



飛翔拳を飛び越してきたら立ち小キックで落とそう。

VS アクセル・ホーク

大足払い→小空破弾でもOK

基本は小飛翔拳連打。とびこえてきたらできるだけ立ち小キックで追い返そう。

ゲージが赤くなるまでは、大足払いから小空破弾を出すパターンも使える。近づいてきたら大足払いを空振りすると、アクセルは後ダッシュしてからトルネードアッパーを出してくる。そこに小空破弾を決めよう。

VS ローレンス・ブラッド

最初が勝負

いったん倒して起き上がりに小斬影拳を重ねると、ローレンスは避け攻撃を空振りする。そこにしゃがみ小パンチ1～3発から小斬影拳を入れて倒し、再び起き上がりに小斬影拳…の繰り返しではまってくれる。



小斬影拳を起き上がりに重ねると避け攻撃を空振りしてくれる。

最初に倒すには、端と端に離れて挑発してブラッディスピンを誘い大空破弾で倒すか、画面端でバックジャンプ小キックからしゃがみ小パンチ・小斬影拳を決めていこう。

VS ギース・ハワード

小空破弾で誘え

遠間から大空破弾を出すとくらってくれることが多い。



小空破弾で疾風拳を誘う。小斬影拳で近づいて投げてもよい。

確実に当てるなら、スタート直後程度に離れて小空破弾を出し、疾風拳を誘うといい。小空破弾の着地から大空破弾を出すか、小斬影拳で近づいで投げてしまおう。小空破弾がガードされたら大足払いを出し、もう一度やり直す。

VS ヴォルフガング・クラウザー

ライン移動の弱点をつけ!

クラウザーはライン移動攻撃が弱いので、ライン移動攻撃してきたら大足払いで返すことができる。これだけでもパーフェクトが可能だ。大足払いのかわりに、小足払いキャンセル小斬影拳も確実に決まる。

遠間に離れての大空破弾でもよいが、ゲージが赤くなるとカイザーウェーブをくらいやすいので注意しよう。

VS リョウ・サカザキ

大空破弾でOK!

他のキャラでは強いリョウも、アンディの前ではカタナシだ。スタートしたらすぐ大空破弾を出し、ガードされたら大足払い。そしてすぐ後ダッシュして大空破弾を出し続けるだけでOK。ばっちりパターンにはまってくれる。

まとめ

アンディは斬影拳は弱くなったものの、空破弾が強くなったので気持ちよさは残っている。必殺技を使いまくり気分よく200万点をめざそう。

ハリケーンアッパーで勝負だ！

東丈

相手によって違った戦法を持つ東だが、やはり基本はハリケーンだ。ハリケーンでいけ！

KAL

さっそくだが、名キャラ別攻略に入っていきたい。1人目には十平衛をもってくること。

キャラ別対策

VS 山田十兵衛　オラァ〜

開始直後に少しだけ前進してすぐにスライディングを出す、転んだ場合はすぐにバックダッシュして、離れて挑発。転ばなかった場合は、続けてスライディングを出すか、同じようにバックダッシュで離れよう。

離れて挑発しているときに、十兵衛が反応して歩いてきたら、こちらも前進して投げてしまう。これは、十兵衛が歩いてくるまで挑発し続けよう。

投げたあと画面端にいた場合、2通りの対処法がある。

まず手前のラインにいた場合、投げた直後にライン移動をしてから転がって戻り、起きあがった直後の十兵衛をもう1回投げてしまう。

奥のラインにいた場合は十兵衛が起きあがる直前にその場で（十兵衛の目の前で）垂直ジャンプ大パンチを出す。起きあがりにセンベイを投げたら、着地と同時に投げてしまえばいいし、登りパンチなどにきた場合は、こちらの大パンチに当たってくれる。この場合、十兵衛はその後にライン移動で逃げてしまうのがほとんどだが、もし地上にいたら着地に投げてしまおう。

どちらの場合にも、投げたあとは再び離れて挑発をする。もし、十兵衛がラインを変えて歩きだしたら、すぐ同じラインへ転がって、離れて挑発、または転がったあとスライディングだ。

画面端で投げたあと、十兵衛が「ライン追跡モード」になったら、向こうが止まるまで転がり続け、止まったらすかさず投げてしまおう。

手堅くいくなら、離れたあとはハリケーンアッパーの連射、撃ち負けそうになったら垂直ジャンプでよける、を繰り返そう。ぎりぎりの距離からスライディングを繰り返す、という手もある。



投げたとき、画面の端にいた場合、すぐにライン移動してから転がって戻ってくる。



そして、起き上がった直後の十兵衛を投げてしまう。追跡モードに入られたら、止まるまで転がり続ける。

VS キム・カッファン　連続技で一気にKOだ

開始直後に垂直ジャンプ小キック。半月斬が下を通り越したら着地で投げてしまい、キックが当たった場合は、そのまま連続技を入れて気絶させてしまう。気絶させたあとは、もう1回めくりから連続技を入れて倒してしまってもいいし、投げてもいい。どちらにせ、投げて離れたあとには3つの方法が残されている。

1ツ目はもう1度垂直のジャンプ小キックを出す方法。2つ目は画面端からハリケーンを撃って、キムが飛翔脚で飛び越えてきたら、避け攻撃で迎撃しつつ、これにキャンセルをかけて再びハリケーンを出す方法。これは着地点を投げにいってもいい。3つ目は、キムの大足払いがギリギリとどかない距離から立ち小パンチを出し、すぐに避け攻撃を出して転ばせ、赤くなるまで繰り返す方法。



遠くからハリケーン小を出して、飛翔脚を誘う方法。

キムの体力が赤くなってからは、画面端までさがって、バックジャンプ小キックを出し半月斬を誘う。当たったらそのまま連続技を入れて倒してしまおう。



キムがこのへんまで来たら、バックジャンプ小キック。

VS チン・シンザン　連続技の餌食

スタートと同時に小キックで跳び込み、当たったら連続技の小パンチを5発まで入れ、バックダッシュで離れる。その後、再び小キックで跳び込むのだが、多少遠間から跳ぶようにし、破岩激を出させないようにしよう。

この2度目の跳び込みが決まったら、今度は気絶するまで連続技を叩きこみ（主に7発で気絶）、投げておしまい。1度目の連続技を途中でやめるのは体力調整のため。

一応対キムと同じように、遠間で立ち小パンチを出し、チンの避け、または足払いにこちらの避け攻撃を当てていくだけでも勝てる。避け攻撃は点数も高いので、連続技で倒すのに飽きてきたら挑戦しよう。



「立ち小パンチ→避け」を繰り返す。

VS アンディ・ボガード　運がらみ!?

スタートしたらライン移動で逃げ回り、アンディが画面の端へ向かって離れていくように移動し始めたら、それを追うように移動し、画面の端まで行く。そこでアンディがこちらのラインへ移動してくるのを待ち、来ると同時に小足払いを連打する。これに反応して昇龍弾か跳び小キックを出すので、前者なら着地点を投げ、後者ならすばやく下をくぐって投げだ。

小足払いを出すときは、近すぎてアンディの足払いに当たらないように。それから、アンディがこちらの足払いをガードするようになったら、斬影拳がくる可能性大なのですぐにライン移動で逃げよう。



このように、違うラインの状態でアンディが画面端へ歩き出すまで逃げ回る。

VS 不知火舞　相打ちさえ無ければ…

対チンと同じように、跳び込みからの連続技を狙う。分からない人は対チンを参照のこと。ただし対舞戦では一気に気絶させてしまい、次の連続技をめくりからの10段で決めて、気絶にもっていき勝利してしまおう。

一応、舞の足払いがぎりぎり届かない位置でラインとばし攻撃を連発して、舞がこっちのラインへ転がって戻ってきた所に再びラインとばし……の繰り返しでも勝つことはできる。

VS ダック・キング　判断力が重要

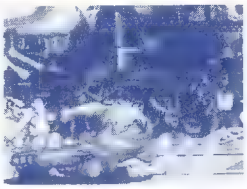
開始直後はダックの出方を見て、Hスピンアタックがきたらバックダッシュでかわして投げてしまおう。

Hスピンがきてもこなくても、すばやく画面端まで下がり、ダックが接近してきたらバックジャンプ小キックを出す。するとダンシングダイブで突っ込んできてやられてくれるので、ダックが倒れるまでこ

THE BATTLE

れを繰り返す。もしニードルローやHスピンがきたら、連続技を少なめに入れて、近ければライン移動を、離れていれば再び逃げ小キックパターンにいく。

自分からライン移動したときや、明らかにHスピンがくると分かっていたときなどは、違うラインの画面端で待つ。ダックが高いライン移動をしてきたときは大抵接近大パンチを出してくるので、ここへライン飛ばし攻撃。低いライン移動の場合は大抵ニードルローがくるので、ガードして投げだ。ただし奥のラインにいるときはライン飛ばしは使わないほうがいい。接近大パンチに負けるときがあるからだ。



低いライン移動のあとは大抵ニードルローだ。これだけを待って投げ続けてもいい。

なお、赤くなってからはライン移動後ブレイクストームを出してきて体力を削られるので、逃げ小キック法にもっていこう。

VS テリー・ボガード
ライン移動で楽勝!

ラインをずらして待つ。そして、テリーが自分から「離れていくように」高いパンチのライン移動をするのを待つ。この後は必ずパワーウェーブを出すので、すぐに跳び込んで投げるなり連続技を入れるなりする。その後は再びラインをずらして待つ。

運が悪いとなかなかこないが、これだけで楽々パーフェクトだ。

VS 東丈
ハリケーンじゃ!!

開始直後から小ハリケーンで押す。距離があいたら大ハリケーンに変え、撃ち続ける。少しでもまずいな、と思ったらライン移動して待ち、CPU東がライン移動からスライディングを出すか、離れるかするまで待つ。スライディングがきたらガードしてスライディングで転ばしハリケーンへ。離れたら再度ハリケーンだ。

近くでうろついているときは1発だけ小足払いを出してスライディングを誘おう。ハリケーンがきたらすばやく逃げること。

VS ビック・ベア
手堅くいこう

とりあえず画面端まで離れて、挑発でベアの跳び蹴りを誘う。きたらスライディングで転ばし、起きあがりにハリケーンを重ね、離れるまで撃ち続ける。このハリケーンに反応して再び跳んできたらスライディングで転ばし、以後これの繰り返しでいく。ただし赤くなってからは立ち小パンチで誘うこと。



この肘打ちか垂直ジャンプ小キックにスライディングだ。

離れられない場合はライン移動して待ち、ベアがライン移動後に肘打ちかジャンプ小キックを出すまで耐え、きたらスライディング。こない場合はライン移動で逃げよう。

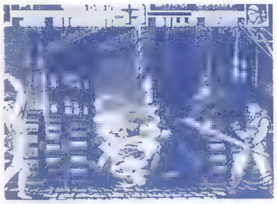
VS タン・フー・ルー
ライン移動しまくり

ライン移動しまくって撃放を出すのを待ち、出したら低いキック移動で戻ってダメージをあたえ、すぐにまたライン移動をする。

慣れないうちはライン移動どうしでぶつかってしまうこともあるだろうが、慣れてくると「ライン移動をすかしてライン移動をする(CPU十平衛がよくやるやつ)」ことができるようになるので、頑張ってほしい。

VS ビリー・カーン
タイガーキックをミスるな

開始後1回バックジャンプし、着地と同時にハリケーン小を出す。あとは大ハリケーンを連続するだけでパーフェクト。うまくいくとこれだけでパーフェクト。タイミングがズレると強襲飛翔棍がくるので、落ちついて、しかしすぐに大タイガーキックを出そう。あとは前述の繰り返しだ。



バックジャンプ後、小ハリケーン→大ハリケーンと変え、連発する。

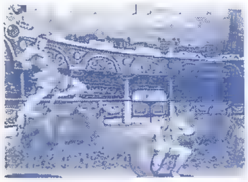
VS アクセル・ホーク
ハリケーンのみ

スタート後に小ハリケーンを出す。次からは大ハリケーンに変え、連続しているだけでパーフェクトだ。

VS ローレンス・ブラッド
強敵だア!!

画面端までバックダッシュで下がり、対キムと同じように逃げ小キックを出す。うまくブラッディスピンを誘えたら、そのまま連続技を入れて気絶させ、もう1回めくりで連続技を決める。ただし気絶から気絶にはまずならないので、すぐにバックダッシュで離れて挑発し、ブラッディスピンかサーベルを誘って避け攻撃で反撃しよう。

ブラッディスピンがなかなかこなかったり、赤くなったあと離れられないときは、垂直ジャンプ小キックで少しずつダメージをあたえていこう。



バックダッシュで離れ、背景を目印にローレンスがこの辺りまできたら逃げ小キック。

VS ギース・ハワード
Ⓟ狙いか格好よく勝つか

開始後バックダッシュで離れ、小ハリケーンを連発し続ける。疾風拳は、跳び越えられそうなら跳び越えていこう。

ギースがライン移動で接近してきた場合、キック移動ならガード後ライン移動で逃げ、パンチ移動ならスライディングで転ばそう。

前述のハリケーン連発だけでもパーフェクトで勝てるのだが、スカッと爽快に勝ちたい、という人は次のようにやろう。

とりあえず離れる。そして、ギースが歩いて接近してきたら、1回バックダッシュしてすぐに大スラッシュキックを出すのだ。ギースが起き上がったら再びバックダッシュでスラッシュ。ただし、ギースがしゃがみ歩きのときと、烈風拳モードのときはダメ。何度かやればすぐに感覚をつかめるはずだ。小スラッシュでやると連続して当たり気持ちいいが、失敗する可能性も大。



画面はじからスラッシュを出すと、上段当て身を空振りしてしまい、突き刺さる。気持ちいい。

とにかく音がすごく気持ちいいのでぜひやってほしい。

ちなみに近づかれた場合、少し距離をおいてライン飛ばしを連発していれば、ギースの大足払いを引っ掛けることができる。

VS ヴォルフガング・クラウザー
楽しい倒し方を見つけよう

開始直後からスライディングを出し、起き上がりに再度スライディングを早目に重ねておく。ライン移動で逃げられても、戻ってきた所にスライディングを出せば問題なし。

あまりに単純でつまらないので、自分独自の楽しい倒し方を見つけ出そう。

VS リョウ・サカザキ
慣れれば楽勝!

多少距離をおいて立ち小パンチを出し、避け攻撃か大足払いを誘う。この2つのどちらかが見えたらすぐにスライディングだ。その場で虎煌拳か、バックダッシュしてから虎煌拳もよくくるので、バックダッシュしたら少しだけ前進してスライディングだ。



ちょっとだけ離れて立ち小パンチ。避けや虎煌拳ならすぐスライディング。

画面端まで追い込んだら、ハリケーン小を連発するだけでも勝てる。転ばしたあと、起き上がりに重ねるといい。

あせらずリョウの動きをきちんと見ていればパーフェクトは確実だ。慣れるまであきらめるな!

パワーで押しつぶせ

ビッグ・ベア

レディーのタイミングと攻め・守りのリズムさえつかめば余裕でクリア可能。三闘士以降は特にラクだぞ。

DON

ビッグ・ベアはパワーが強力なうえ簡単な操作系なのでクリアは一見楽そうだ。でもパターンをいろいろ考えないと話にならない。まずは有効な技とムダな技の選別をしてからCPU戦に臨もう。基本は少ないので各キャラ別対策をいきなり見ても構わないぞ。

基本パターンその1 レディゴで倒す

レディゴ（＝レディー）はCPUに対して使うと逃げられることはあっても返されることはまずないというイカした技だ。これを有効に使っていこう。キャラによってはレディーだけで勝てるのもいるし、それ以外のキャラにも使うことは多い。小パンチや大足払いからのキャンセルで出せるようにしておこう。


このように必殺技をガードしたら…、


大足払いが入る。投げを狙ってもいい。

基本パターンその2 大足払いで転ばす

ベアの大足払いはとにかくパワーがある。スキが大きいのでパターン以外ではあまり使わないが、相手の必殺技をガードしたあとなどはよく入るので投げとうまく使いわけていこう。

基本パターンその3 避け攻撃でよけつつ攻撃せよ

アンディなどの飛び道具を持っているキャラに対しては、立ち小パンチなどで飛び道具を誘って、避け攻撃のベアクローで迎撃するという手が使える。この戦法はリョウにも通じるパターンだ。


リーチも長くて使いやすいベアクロー。

これらの基本をふまえつつキャラ別対策といこう。どのキャラも確実に勝てるパターンを優先的に書いてあるぞ。

キャラ別対策

VS 山田十平衛 すかし投げで余裕

普通にプレイすると激ムズ&激ムカなこのジジイ、実はすかし投げだけでパーフェクトがとれるのだ。間合いはスタート時の間合いで相手に向かってジャンプ、のぼり大キックを出すと十平衛はスライディングをしてちょうどベアが十平衛の背後に着地する形になる。着地前からレバーを後ろななめ下に入れてCボタン連打でラリアットドロップを決めよう。投げた後はバックステップで間合いを離して再びパターンにはめるだけ。

ここでCボタンは連打しておこう。



VS キム・カッファン 半月斬をつぶせ！

キムの近くで垂直ジャンプをして頂点で大キックを出すとキムが半月斬を出してきて①半月斬を出しかけでつぶす②着地後に半月斬をガードのいずれかとなる。①のときはそのままバックステップして再びジャンプ、②のときはガード後大足払いが入る。

キムの体力が赤くなったら大足払いを連打するとキムは超必殺を出すが悪くて相打ち、怖くはないぞ。

VS チン・シンザン チンの動きを見切れ！

まずライン移動をしてチンから離れる。チンはライン攻撃や転がりなどで同一ラインにくるのだがこちらの狙いは奴のキックでのライン攻撃だ。これをガードするとチンは必ず立ち大パンチを出すので、大足払いを入れる。これだけでパーフェクトもとれるぞ。

VS アンディ・ボガード 昇龍弾を誘おう

まずアンディを端に追いつめる。これは写真のような位置関係で徐々に追いつめていこう。

端に追いつめたら小足払いを連打して昇龍弾を出させて大足払いか投げを決める。たまに斬影拳もくるが小足払いで止められることが多いので安心だ。


この位置関係をキープしながら端へ…。

VS 不知火舞 レディーはめでOK

舞に対してはレディーはめ



THE BATTLE C

が効くぞ。大レディーを当てたあと舞がデン、デンと倒れる2回目のデンのときに大レディーを出せば連続でくらってくれる。

ただし端に追いつめたら小レディーに切りかえて削りを狙ったほうがいいぞ。

VS ダック・キング
小パンチで確実にいこう

画面端でバックジャンプ小パンチを出すとヘッドスピンアタックかダンシングダイブがくる。これを地道に小パンチで落としてやるだけでいい。

VS テリー・ボガード
ペチペチを狙おう

立ち小パンチを出して、ほんの少し歩いてから再び出すというペチペチ法を使う。テリーはバーンナックルや大足払いを出そうとしてくらってくれるぞ。

ほかにも他のキャラ（舞など）のようにライン攻撃を待ってパワーウェーブをさそうのもいい。

VS ビッグ・ベア
今回もパターンにはまるぞ

ベアが近づいたら立ち小キックをボン、ボンと出そう。するとベアはレディーを出すか跳び込んでくるハズ。レディーは避けで返して跳び込みはガード後投げよう。ベアの体力が赤くなったら立ち小パンチでジャンプを誘っても可。

VS 東丈
大足払いで勝負!

大足払いをギリギリ当てないように出すとジョーは、

①バックステップしてハリケーンアッパーを出す
②垂直ジャンプ小キック
③スライディング

のいずれかの行動をとる。

②は少しふみこんで大足払い、③はガード後大足払いで再びパターンにはめるだけだ。

VS タン・フー・ルー
大レディーのみで楽勝

始まったら何も考えずに大レディーを出せばタンは勝手に当たってくれる。タンは衝波を出すがレディーにはそんなものおかまいなしだ。



これでレディーを誘えるぞ。



あちゃ〜。こうなったらスパドロしかない。

VS ビリー・カーン
間合いを離すな

スタートしたら相打ち覚悟で大レディーで突っこむ。うまく画面端まで追いこんだら大足払いを連打しよう。ビリーは大足払いを1回ガードすると次の大足払いをくらってくれるぞ。ビリーの体力がないときに間合いが離れるとまずスパドロ以外では近づけなくなるので注意しよう。

VS ローレンス・ブラッド
今度は小レディーで…

もう何も考えずに小レディーを連発せよ。ブラッディカッターでよけられると闘牛のような気分だが気にしない。なまいきな闘牛士をぶっつぶそう。

VS アクセル・ホーク
トルネードをすり抜けろ!

しゃがみ小パンチでトルネードアッパーを出させて大レディーで抜けつつ攻撃する。抜けるタイミングはけっこう甘いので慣れればそうツラくはないハズだ。



こんなタイミングで大レディーだ。

VS ギース・ハワード
当て身投げなどこわくない!

左端でバックジャンプ大キックを出し続けるだけ。ギースは立ち大キックを出そうとしてバシバシくらってくれるぞ。



リョウもこれだけでOKだ。



今まで手こずってたのがバカみたい…。

VS ヴォルフガング・クラウザー
とにかく固めろ!

スタートしたらまずすぐに小レディーが2回入る。端に追いこんだら大足払いキャンセル小レディーでとにかく固めるべし。ライン移動されたらCボタンで追いかけよう。

VS リョウ・サカザキ
避けでチマチマといこう

スタート間い合より少し近づいて立ち小パンチなどで虎煌拳を誘って避け攻撃で倒す。これをチマチマと続けるだけで勝てるぞ。

また大レディーと大足払いを使えばもっと楽なパターンも…。

まとめ

どうかな?ベアはパワーがあるので数少ない手数で勝てるラクチンなキャラだ。君も早速ベアを使ってクリアしてみよう!

センベイとスラと猫で進め！

山田十平衛

新技「猫じゃらし」は超使える技。これが出せなきゃ話にならぬぞ。

MOMO

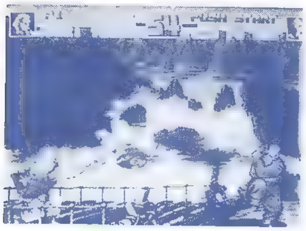
前作ではダッシュ二本背負いがメインだったが、今回はスペシャルになって覚えた新技、「猫じゃらし」が主役だ。

基本をしっかり覚えよう センベイ→スライディング

今回も前作と同じく、センベイ手裏剣がメインとなる。センベイ手裏剣を撃てば、たいていの相手は跳び越えてくるか、ライン移動をして逃げるかのどちらかだ。

跳び越してきた場合は、ほとんどスライディングで返すことができる。

もし返すことができたら、起き上がりにもう一度センベイ手裏剣を出してやろう。いつでもセンベイ手裏剣を撃てるように、つねに後ろに溜める癖をつけてく。これも十平衛の基本だぞ。

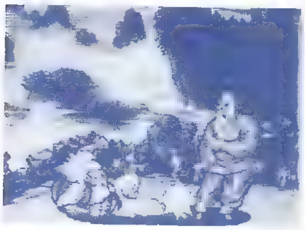

センベイは連射がきくので、ドンドン使おう。

しかし、今回は、センベイ手裏剣を撃つとライン移動で逃げることが多い。が、実は今回はそれが狙いなのだ。

逃げたら追え 猫じゃらしを狙え！

ラインのあるステージでセンベイ手裏剣を撃てば、ライン移動で逃げる相手が多い。

しかし、そのほうが、こっちにとっては好都合。


跳んできたら、ズシャーとね。

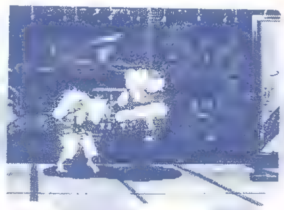
ではどうするかというと、逃げた相手をAかBボタンですぐに追いかける。反撃されることは少ないので安心していこう。

このライン移動攻撃を相手がくらってくれたら連続技を狙う。

もしガードされたら、一歩前進してライン飛ばしをガードさせる。すると、それは猫じゃらしの間合いになっているので、ここで猫じゃらしを出せば、相手は十平衛といっしょに空中を舞うことになるだろう。

別にライン飛ばしをガードさせずに、一歩進んで猫じゃらしでもいいのだが、ライン飛ばしをガードさせたほうが確実なうえに、端でも入るので、このほうがいいだろう。

とにかく、このパターンができないと超つらいので、ぜひ覚えてほしい。


ここから、立ち小→しゃがみ大→センベイと連続で入る。


すぐに追わないと、返されるぞ。


一歩前進がコツ。進みすぎもダメだぞ。


そして、猫を入れる。気持ちいいなあ～。

キャラ別対策

VS 山田十平衛 スライディングでなんとかなるぞ

やはり、十平衛は嫌なので、一人目に持ってこよう。基本戦法で攻めたいが、センベイの撃ち合いでは負けるので、やらないほうがいいだろう。

勝つのは意外と簡単で、スタート時の間合いでスライディングをタイミングよく出しているだけでいいのだ。

タイミングは、相手が起き上がる前に少し後ろに下がり、起き上がった所にスライディングを出せば当たるぞ。

ライン移動で逃げたら、すぐに追いかければ、たいてい当たってくれるので、そこから連続技で気絶させてやろう。

VS キム・カッファン 基本でいけばOK

キムには基本どおり、センベイ→スライディングが通じるぞ。飛翔脚なども楽に返せるが、ジャンプ小キックだけは返せないので注意しよう。

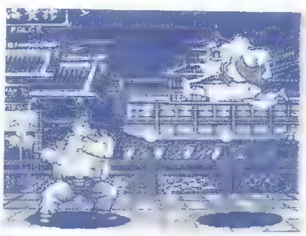
ライン移動で逃げたら、猫じゃらしのチャンスだぞ。


これだけは返せない。注意、注意。

VS チン・シンザン 小キックで楽勝だ！

チンには基本戦法は通用しないが、簡単に勝てるパターンがある。

なるべく離れた所から小キックで跳びこむ。するとチンは、早めに避け攻撃を出すのでこちらには当たらず、逆にこっちの小キックが入るのだ。


早くも避けを出している。これが狙いよ。

こうなったらおきまりの連続技を入れてやろう。

もし、避けを出さずにガードしていたら着地で、小パンチ→ライン飛ばし→猫じゃらし、とつなげて投げてやろう。

これだけで楽勝だ。

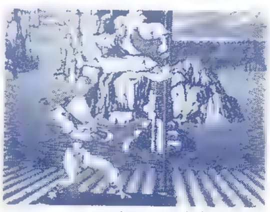
VS アンディ・ボガード 誘いに乗ってくれれば…

基本で攻めてもいいのだが、空破弾で返されることが多いので、とりあえずパスしよう。

もっと楽なパターンで勝つ方法もある。まず、なるべく近づいて、小足払いを連打しよう。すると必ずジャンプ小キックで跳びこんでくるので、くぐって投げるか連続技を入れてやろう。これの繰り返しだけで勝てる。体力が赤くなると、跳びこみが昇龍弾にかわるが、同じに投げるか連続技でいいだろう。

VS 不知火舞 チンと同じで楽勝パターン

やることはチンと同じで勝てる。ただし、避け攻撃で時々落とされるが、かまわず繰り返そう。


遠くから小キックで跳び込んで…。


小パンチ→ライン飛ばしとガードさせて…。

THE BATTLE


猫じゃらし！
これで楽勝。

VS ダック・キング
センベイ…あれ？楽勝だね

基本戦法で攻めるのがいいが、センベイを撃つとなぜかヘッドスピンアタックがよくくるのだ。

当たってくれるのは嬉しいのだが、そのうちにセンベイが間に合わなくて、ヘッドスピンアタックと相打ちになることが多いのだ。

そこで、一度離れたら、バックジャンプ小キックで逃げていよう。すると、ダンシングダイブを出して、勝手にこっちのジャンプ小キックに当たりにきてくれるのだ。一応タイミングが必要で、ダックが小キックに落とされて、着地したのを見てから、もう一度ジャンプしよう。

時々ヘッドスピンアタックでくるが、そのときは連続技が入るぞ。

VS テリー・ボガード
基本とは彼のために…

テリーは飛び道具を撃つとよくライン移動で逃げるので、猫じゃらしの餌食だ。

ただ、避けやライジングタックルで追いかけていった所を返されることが多いので、体力が(自分のね)少なくなったら避けたほうがいいだろう。

VS ビッグ・ベア
G・ボムには注意しろ！

ライン移動からの猫じゃらしが非常にやりやすいので、楽な相手だ。

ただし、センベイを垂直ジャンプでよけたら注意。G・ボムが必ずくるぞ。前作とは違い、走り始めたG・ボムはスライディングで返せないのでガードするか、ライン移動で逃げよう。もし、近くで出した場合はスライディングで返せるぞ。

VS 東丈
基本は通用しないぞ

どの基本戦法も通用しないので嫌な相手だ。ラインで逃げても、ヘタに追わないほうがいいだろう。

ではどうするかというと、まず近づく。そして、当たるか当たらないかの距離で、小足払いを一発出す。連打はだめだ。

すると、垂直ジャンプかスライディングがくる。ジャンプならスライディングで返し、スライディングならガードしてからスライディングで返そう。

そして、起き上がる所に小足払い一発…と繰り返していこう。


起き上がる直前に出すのがコツだ。

VS タン・フー・ルー
センベイ→スライディングだけ

タンには、センベイ・スライディングだけで勝てるのだ。画面の端から跳びこまれてもスライディングを出しておけば、勝手に当たってくれるぞ。

ただし、奥のラインでは無理なので、手前で闘おう。

VS ビリー・カーン
センベイだけで勝てるかも

ここから先のキャラには、ライン移動・猫じゃらしパターンはできないのをまず覚えてほしい。

ビリーにはセンベイ手裏剣→スライディングだけで勝てるぞ。とにかくセンベイを連射しているだけで、勝手に当たったり、跳び込んでくるので楽勝だ。

VS アクセル・ホーク
かなりの強敵だぞ！

一応、チンや舞と同じパターンで勝つことはできるぞ。

しかし、一回逃げられるとかなりやっかいな相手になるので、とにかく跳び込むチャンスを見つけよう。


よっしゃ→ハメるしかねー！

VS ローレンス・ブラッド
センベイ射ってりゃ勝てる

スタートしたら、いきなりセンベイを撃ち、跳んできたらスライディング。

もし、ブラッディカッターがきたら、ガードしてからの投げ。これだけで勝てる。


ほらきた。ガードしてポイと投げろ！

VS ギース・ハワード
運が悪いとひどい目に…

やり方は2パターンある。

一つは基本通りに、センベイ→スライディングで押していく。ライン移動で逃げたらすぐに追いかけよう。

すると、たいてい当たってくれるので、連続技を入れてやろう。ガードされても猫じゃらしにいくのはやめよう。ひどい目にあうぞ。

もう一つのパターンは、ひたすらしゃがんで待ち、ギリギリまで近づいてきたら、いずな落としを出すというもの。これだけで勝つこともできるが、タイミングが非常に難しいぞ。

VS ヴォルフガング・クラウザー
背の低さを利用しろ！

スタート時の選択は3つ。センベイかスライディングか、ライン移動で逃げるかのどれかだ。

一番いいのはライン移動で逃げる。するとクラウザーはすぐに追いかけてくるので、とりあえずはガード。

そしてスキをついて、もう一度ライン移動で手前のラインに戻ってこよう。そこで、しゃがんで待つ。クラウザーが追いかけてきたら、すかさずスライディングで転ばせよう。

次に、クラウザーの起き上がる所にせんべいを撃つ。するとほとんどライン移動で逃げるので、AかBボタンですぐに追いかけよう。

するとクラウザーは避けで落とそうとするが、十平衛には当たらないので、すぐにスライディング。そして起き上がりにセンベイ…と繰り返すだけ。

コツは、逃げたクラウザーを追いかけている最中に、レバー下+Dボタンを連打していること。こうしてないとスライディングは入らないぞ。


追いかけてって…
このとき下+Dボタン連打。


スライディング！
避けは当たらないよ〜ん。

VS リョウ・サカザキ
意外と楽です！

非常に強いリョウ。のはずだが、十平衛にかかれば赤子も同然。なんと基本パターンで勝ててしまうのだ。もちろん、ラインで逃げてもすぐに追いかければ、ライン飛ばし・猫じゃらしが入るぞ。

勝つだけならば、意外と簡単なのだ。


リョウだってこのとおり！

要は投げハメだ…

基本さえしっかりしておけば、クリアは楽だろう。

猫じゃらしは対戦でも使えるので、ぜひ練習してくれ。

破岩激が強いぞ

チン・シンザン

残された2大必殺技、破岩激と太鼓腹打ちでCPUを撃破せよ！

石井ぜんじ

必殺技に活路を見いだせ！

チン・シンザンは前作餓狼伝説2と比べ、いろいろな技が弱体化している。特に、氣雷砲の隙ができたのは、対CPU戦でも痛いところだろう。ただし、残る2つの必殺技、破岩激と太鼓腹打ちはほとんど弱体化していない。そこで、対CPU戦は小破岩激と大太鼓腹打ちをメインに闘っていくことになる。また、氣雷砲は弱くなったといえども起き上がりに重ねればまだまだ使える。

このように、必殺技と強くなった足払いをうまく生かしていくのがチンCPU戦のコツといえるだろう。

基本パターンその1 待って小破岩激

CPUが近づいてきたら、ひきつけて小破岩激を出すだけ。キム、ベア、ビリー、アクセル、ギースに有効。やや危険だが、出しまくるだけでアンディ、タンにも勝つことができる。



ひきつけて小破岩激。まずこれが基本だ。

基本パターンその2 跳び込んで小破岩激

ジャンプ小キックで跳び込み、着地で小破岩激を出す方法。チン、不知火舞、ローレンス、リョウに有効。



このあと、着地で小破岩激。少し遅れてもよい。

基本パターンその3 小足払いから大太鼓腹打ち

近づいてきたところに小足払いを出して後ダッシュさせ、次に飛び道具を出してくるところに大太鼓腹打ちを入れる。テリー、ジョー、ゲージが赤くなったときのチンに有効。大太鼓腹打ちは、飛び道具を見てから出したのではたいてい間に合わない。次に飛び道具を出してくるのを確信したら使っていこう。

キャラ別対策

VS 山田十平衛 すぐに追いかけるのが大切

一人目に選ぶものと仮定する。まず後ダッシュで離れて挑発。すると十平衛は、歩いてくるか、ライン移動をしてくるか、ぼ～っとしている。

歩いてきた場合にはそのままこちらも近づいていって投げる。ライン移動で逃げたら、すぐ追いかけていって、ライン移動攻撃・立ち小パンチ・小破岩激の3段攻撃を決める。ぼ～っとしていたら挑発を繰り返そう。



すぐにライン移動で追いかければ、避け攻撃に負けない。

VS キム・カッファン 小破岩激だけでOK

ひきつけて小破岩激を出しているだけで、確実に勝てる。ただし飛翔脚・半月斬でガードの上から削られやすいので、破岩激で倒したあとは間合いを離して様子を見よう。必殺技を出してきたら、とっさにライン移動で逃げる。

VS チン・シンザン ジャンプ小キックから破岩激

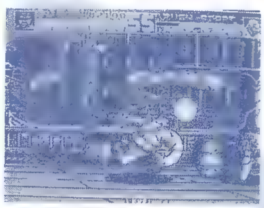
ジャンプ小キックで跳び込み、着地したらすぐ小破岩激を当ててころばせる。これを繰り返して、ゲージが点滅するまで体力を減らす。

チンの体力ゲージが点滅したら、しゃがんで待ち近づいてきたら小足払いを空振りする。するとチンは後ダッシュして氣雷砲を投げようとするので、そこに大太鼓腹打ちを当てていく。

VS アンディ・ボガード 氣雷砲が活躍

画面の端に追いこみ、小の氣雷砲を連打するのが確実なパターン。アンディの避け・昇龍弾が届かない間合いで投げる。ライン移動したらすぐ追いかけ、大足払いキャンセル小氣雷砲から小氣雷砲を投げ続ける。

このパターンにはめるには、ライン移動しながら大足払いを使っていくか、小破岩激連打で無理やり端に追いこむのがよいだろう。



端に追いこんでライン移動から大足払いキャンセル小氣雷砲が当たる。

VS 不知火舞 ムササビはライン移動で逃げろ

ジャンプ小キックで跳び込み、着地で小破岩激を当てる。ジャンプ小キックは、ジャンプした直後に出すのがコツ。小破岩激を当てたあとは、小氣雷砲を出すと当たってくれることがある。また、小氣雷砲のかわりに大氣雷砲をガードさせ、すぐ小破岩激から投げにいくとたいてい決まる。

ただし、たいてい氣雷砲をムササビやライン移動でかわされるので、それほどは決まらない。



大氣雷砲をガードさせたあと、小破岩激から投げが決まる。

VS ダック・キング ライン移動で逃げ回れ

画面の左端に移動し、ライン移動しまくってダックのライン移動攻撃を待つ。ダックのライン移動攻撃をガードしたあと、ダックはたいてい立ち大パンチと、スライディングが来る。

立ち大パンチが来たら、スキに小足払いキャンセル小破岩激。スライディングが来たら、ガードしてしゃがみ大パンチキャンセル小破岩激を当てる。倒したら氣雷砲を撃ってもよい。

VS テリー・ボガード 腹を出すタイミングが大切

近づいてきたら、大足払いにひっかからないようにかなり遠間で小足払いを出す。このときにテリーが後ダッシュしたら、すぐ大太鼓腹打ちを

THE BATTLE

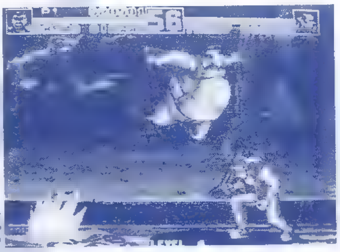
出そう。パワーウェーブを出そうとして当たってくれる。

もしパワーウェーブを出されたら、すかさずライン移動で逃げる。テリーと遠い間合いを保っていたら、手前にライン移動しながらためておき、テリーの様子を見る。テリーが手前に戻ってきてパワーウェーブを出そうとしたら、すぐ大太鼓腹打ちを決めよう。いったん倒して起き上がりに小足払いを出し、すぐ太鼓腹打ちを出せばまた当たる。

近間に寄られてしまったら、ライン移動を繰り返してテリーが大パンチのライン移動をするまで待つ。大パンチでライン移動してきたら必ずパワーウェーブを出すので、先読みしてとびこんで投げてしまおう。ライン移動を駆使しないとパーフェクトはとりにくい相手。



小足払いに反応して後ダッシュしたら大太鼓腹打ちだ。



ライン移動中にためておき、パワーウェーブを見て腹を当てる。

VS ビッグ・ベア
G・ボムに注意

ひきつけて小破岩激を出しているだけで楽勝。ライン移動で逃げられたら、すぐ追いかけて小足払いキャンセル小破岩激で削ろう。

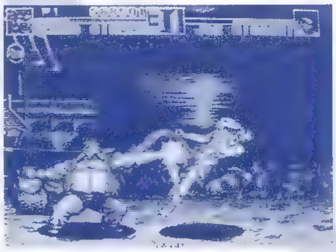
ジャイアントボムは、避け攻撃をひきつけて出せば返せるが、ライン移動で逃げるのが安全。

VS 東丈
ハリケーンはライン移動で逃げろ!

近づいてきたら、小足払いを出す。すると東はスライディング・後ダッシュしてハリケーンアッパー・垂直ジャンプ小キックを出してくる。

スライディングはガードして小破岩激、後ダッシュしたらすぐ大太鼓腹打ち、垂直ジャンプ小キックは避け攻撃を当てよう。大太鼓腹打ちを当てたらすぐ小破岩激で近づくと、起き上がりに小足払いでスライディングを誘いやすい。

ハリケーンアッパーを出してきたら、すぐライン移動で逃げよう。ライン移動で逃げながら間合いをつめ、小足払いを狙っていく。

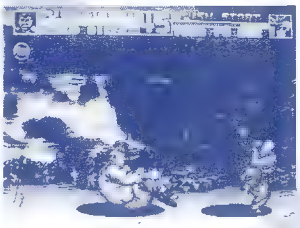


垂直ジャンプ小キックには避け攻撃が当てられる。

VS タン・フー・ルー
大破岩激で倒す

遠間から大の破岩激を出すと、たいてい当たってくれる。これを繰り返すのが基本パターン。

そこにもちこむためには、まず小破岩激をガードさせる。タンがガード後大足払いを出してきたら大破岩激をガードさせ、すぐ小破岩激を出す。タンは大足払いの空振りの隙にくらってくれるはずだ。いったん倒したら間合いを離し、大破岩激パターンにもちこむ。



遠間で大破岩激を出せば当てられる。

VS ビリー・カーン
連続攻撃で気絶させろ!

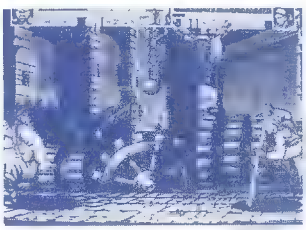
スタート直後、すぐ後ダッシュする。間合いが開いた場合は、挑発してすぐジャンプして跳び込む。

ビリーは挑発に反応して、立ち小キックを出してくることが多い。立ち小キックを出してくれれば、空中でタイミングよく大キックを出すことにより、ジャンプ大キック2発・小破岩激の三段攻撃が決まる。起き上がりに同じようにパターンを繰り返せば、ジャンプ大キック一発で気絶するはずだ。

また、一回小破岩激で転ばせたら大氣雷砲をガードさせ、すぐ大破岩激を出すとビリーは必ず垂直ジャンプする。すると下をくぐって裏側に回れるので、着地の隙に小足払いキャンセル小破岩激で転ばせられる。必殺技さえ確実に出せれば、画面を華麗に往復しながら勝つことが可能だ。

このように進めばカッコいいが、最初に間合いが離せないこともある。このときはひきつけて小破岩激だ。また、挑発しても立ち小キックがこないときは、空中で早めに大キックを出すと雀落としを空振りしてくれることがある。着地で小破岩激を当てよう。

離れて挑発して立ち小キックを誘う。





ジャンプ大キックから小破岩激の連続技をたたきこむ。

VS アクセル・ホーク
破岩激から投げ

1キャラ分くらい間合いをあけて小破岩激を出そう。すると垂直ジャンプでかわされるが、すぐ後ろに回れるので落ちてくるところを投げる。投げたあとは大氣雷砲を起き上がりに重ねる。

小破岩激をガードされた場合は、ガード後のアクセルのしゃがみ小キックを空振りしたところにすぐ小破岩激を出す。これを当たってくれるまで繰り返そう。

VS ローレンス・ブラッド
最大のライバル

画面の端に逃げ、バックジャンプ大キックから小破岩激の連続攻撃を狙う。当てたら、大の氣雷砲で固めて様子を見よう。ブラッディスピンが来ればジャンプして同じパターンが続けられる。また、サーベルをガードしたら小破岩激を決めよう。

とにかく完璧な方法が見当たらず、最も嫌な相手だ。

VS ギース・ハワード
破岩激は当て身不可能

ひきつけて破岩激を出しているだけで勝てる。最初の1発を当てるときは、ぎりぎりまでひきつけて出そう。

いったんころばせたら、起き上がりに当たるようにタイミングを合わせて小破岩激を出す。これを繰り返せばギースはガンガンくらってくれる。たまにはガードしても、ギースはガード後なぜか疾風拳を出してしまう。着地の隙に攻撃しよう。

VS ヴォルフガング・クラウザー
ライン移動攻撃を迎え撃て!

他のキャラと同様に、クラウザーのライン移動の弱いところを突いていく。ライン移動を繰り返し、ホーミングして追いかけてきたところにしゃがみ大パンチキャンセル小破岩激をたたきこむ。確実に勝つならこれがよいだろう。

VS リョウ・サカザキ
リードしたら逃げ回れ!

パーフェクトをとるなら一回リードしたらライン移動で逃げ回ることをおすすめする。そう簡単にパーフェクトに倒せる相手ではない。

少し離れてジャンプ小キックで跳び込み、着地で小破岩激を当てる。倒したら大氣雷砲を、1発くらうまで投げ続けよう。それ以上投げ続けないこと。

まとめ

弱体化したからといって、チンを見捨ててしまうのはあまりに人情味がないというもの。小破岩激を使いこなして、1コインクリアを目指せ!

飛翔脚…これぞキムのおしおき技だ

キム・カッファン

今回のCPUは悪鬼ぞろい、
そこで登場、正義の味方キム。
今日も元気に「悪は許さん！」

正義の味方の味方K-GLD

やはり、決め手は飛翔脚なのだ

餓狼2同様、キムの対CPU戦の大きなポイントとなるのは飛翔脚だ。ただし以前と異なった使いかたが必要だ。キムでいかに楽をしてクリアするか、とくとごらんあれ。

基本パターンその1 飛翔脚でアタアタ踏め

先ほども書いたとおり、対CPU戦は飛翔脚をうまく使うとグッと楽になる。その使いかたを紹介しよう。

●小パンチで誘って、飛翔脚

特定キャラは遠目で立ち小パンチを出せば、飛び道具などの技を誘うことができる。そしてその技のスキを飛翔脚で踏むというパターンだ。

テリーやリョウみたいな飛び道具を出すスキが少ないキャラに対しては、転ばせたときに前もって小パンチを出しておく「置き小パンチ」でやろう。これでスキの少ないキャラもなんとか踏むことができる。

そうそう、飛翔脚はもちろん跳んでから早目（=低目）で出すようにしよう。



このスキの少なそうな技でさえ、置きパンチを使えば踏めるのだ。

飛翔脚で誘え

飛翔脚のもう一つの使いみちは誘い技。飛翔脚で敵の近くに着地して、敵の技を誘ったりするのがおもな使いかただ。このあたりはかなり使いかたが難しい。詳しくはキャラ別対策を見てくれ。



着地して大足。これ基本ナリ。

基本パターンその2 ジャンプ蹴りとしゃがみ蹴りで倒せ

残りの敵は蹴り技をメインに闘っていく。ここではその中でもよく使う技を紹介しよう。

まずジャンプ大キックだが、これは攻撃力が高く、さらにリーチがあるので、跳んできた敵を落としたり、跳び込み技に最適といえるだろう。

しゃがみ系も大パンチ、大キックは何といっても避け攻撃のように上半身にやられがなくなるのが強味。飛び道具などもかわせるし、さらにガードされてもキャンセル半月斬で削れる。

飛翔脚以外ではこれらの技で倒していくぞ。

基本パターンその3 あとは削りテクでカバー

対戦同様、しゃがみ大パンチ、大キックからの小半月斬は削りテクとして重要だ。

他にもピンチのときは鳳凰脚連打でヒザ削り殺しも可能。ライン移動攻撃など、一度技を当ててから出せば返されずにすむ。

初めの10人のうち、キムで一番ツライと思われるのはテリー。まずはこのテリーを1番目に持ってくるか、2番目に出るようにタックを選ぶかしよう。

それではキャラ別対策いってみましょうか。

キャラ別対策

VS テリー・ボガード 1人目にすりゃ楽勝

テリーは1人目にすれば、ライン移動を返すことが少なくなる。そこで遠目で大足払いなどを出して、テリーにライン移動させよう。テリーがライン移動したらすかさず小パンチで追え。もしヒットしたならすかさず、立ち小パンチ×3・立ち大パンチと連続技につなげ、それで勝負は決まるだろう。

もし3人目以降やレベルの高いときなどは、素直に逃げに回る。間合いを離してライン移動。テリーが転がったり、間合いを離してライン移動してきたらチャンス。この後に必ずと言っていいほどパワーウェーブがくるのでそこを飛翔脚で踏んでいこう。



ちょっと間合いの見方が難しいかもしれないぞ。

VS ビッグ・ベア 跳ばせて、落とせ

ベアは遠目で小パンチなどを出すと跳んでくる。そこを大足払いや飛燕斬などで落としてしまえばよい。たまにスーパードロップキックで突っ込んでくることがあるが、これも大足払いで返せる（でもライン移動したほうが無難かも）。



ひたすら、落とーす、落とーす。

近づかれたら注意。ライン移動で逃げてもいいが、ベアの起き上がりに飛翔脚を重ねてみよう。ベアはライン移動で逃げるはず。そこを追って小パンチキャンセル小半月斬などで削ってやろう。

VS 東丈 パーフェクト考えなければ楽

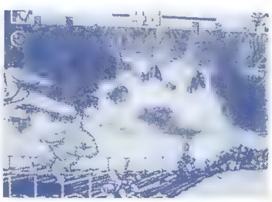
スタートしたら距離を離そう。小パンチなどでハリケーンアッパーを誘って、それを飛翔脚で跳び越して着地。すると東は距離によって、スライディング、スラッシュキック、タイガーキックを出してくる。これらをガードして連続技などを入れてやろう。



こんなときはもちろん鳳凰脚。出せるかな？

VS タン・フー・ルー 気にせず連続技を入れよう

とにかく、バックジャンプ大キック。うまく前疾歩の終わりぎわに当たったなら連続技だ。タンは防御力が低いので連続技を2回決めれば息絶えるだろう。



はい、連続技確定。1回気絶させれば勝負は決まる。

他にも無難に、跳ばせて落とすパターンもできる。旋風剛拳がきたら大足払いで返そう。

VS 山田十平衛 狙えパーフェクト

他のキャラでは苦労する対

十平衡だが、キムは比較的楽なパターンがあるぞ。
スタート直後はバックダッシュで間合いを離す。その後は敵の目の前に着地するように飛翔脚。着地したらすかさず大足払いを出そう。すると十平衡はセンベイやダッシュ二本背負いを出そうとして当たってくれる。これだけでも勝つことはできる。ただし飛翔脚の着地点には注意。あまり近いと投げられたりしてしまうぞ。
あともう一つ、一度転ばせた後などには次のパターンが使える。画面の端と端から高目の大飛翔脚を出そう。すると十平衡はつられて跳んでくるので、そこをくぐって投げるのだ。一度はまれば最後まで楽に決められるぞ。


ほい、ここをくぐって投げよう。

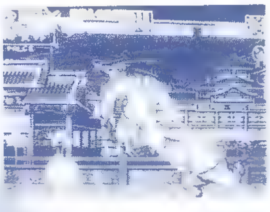
VS キム・カッファン
誘いに乗ってくれれば楽勝

スタートしたらバックダッシュ。ここで立ち小パンチを出してみよう。もし敵が前方ジャンプしてきたらしめたもの。こっちは垂直ジャンプをして頂点近くで大キックを出そう。これで敵キムの攻撃をほとんど返すことができる。あとはこの繰り返しだ。
もし、小パンチを出しても跳んでこないときはひたすら逃げに回ろう、飛燕斬を起き上がりちょっと後に重ねるのもいい手だ。


飛翔脚ですら、これで返せる。

VS チン・シンザン
誘って踏め

とにかく少し遠目で小パンチだ。チンが氣雷砲を出そうとしたら、すかさず飛翔脚で踏め。小パンチを出しても、たまに足払いや避けを出してるときがある。そんなときは素直に待とう。


いつもど～りのパターン。爆電砲には気をつけよう。

VS アンディ・ボガード
踏め踏め～

スタート直後、小パンチで飛翔拳を誘って踏め。あとはこの繰り返しだ。
もし、アンディに攻められたらライン移動等で逃げてチャンスを待とう。

VS 不知火 舞
跳び込み命

ひたすらジャンプ大キックで跳び込もう。ガードされても、もう一度跳び込めばちょうど龍炎舞を出してくる。でも、この龍炎舞は当たらない。このスキに連続技を決めよう。


この空振り龍炎舞のスキに連続技をたたき込め。

VS ダック・キング
足払いったら足払い

ヘッドスピンに注意して、ダックに大足払いが当たらない程度に近づいて、大足払いを空振りしよう。するとダックは大足払いか、ヘッドスピンアタックを出して来るので、そこにもう一度大足払い。この繰り返しだけでOK。
画面端でひたすらジャンプ小キックを出していてもいいぞ。


端なら、これくらいの場所で連打。間合いをしっかり覚えよう。

VS ビリー・カーン
半月斬のみで倒せるぞ

パターンは2つ。1つは小パンチで誘う方法。遠目で小パンチを出すと小キックか三節棍中段突きを出してくる。どちらにせよ、飛翔脚を出しておこう。小キックのときは踏むことができるし、中段突きはかわすことができる。近くに着地すれば旋風棍を出してくるので、そこに大足払いだ。一度転ばせたら置きパンチで楽にパターン化できるぞ。


このときは大足で転ばせ。ただし距離には気をつけよう。

もう一つのパターンは遠目で小半月斬を出すだけ。ビリーは中段突きを出そうとしてくらってくれる。これだけでも勝てるぞ。

VS アクセル・ホーク
相変わらず楽勝キャラだ

前作同様、ライン飛ばしだけでも勝てないことはない。チン同様、小パンチでトルネードを誘って踏むことも楽だぞ。ただし、いきなりくるアクセルラッシュ等に気をつけよう。

VS ローレンス・ブラッド
こいつも大したことない

小パンチでブラッディスピン、ブラッディサーベルを出してくるのでそこを飛翔脚だ。画面端で近づかれてしまったら間合いを見て垂直ジャンプキックをすかせ。ローレンスはバックダッシュをしてブラッディスピンで突っ込んでくるのでそこを再びジャンプして連続技をたたき込め。

VS ギース・ハワード
間合いを見てジャンプ

初めは少し間合いを離し、烈風拳は垂直ジャンプでかわそう。そして近づいて、一定の間合いになったら垂直ジャンプ。するとギースはつられてジャンプしてくるので、そこへジャンプ大キックを当てよう。もし、ギースがそのまま地上にいたら、着地後大足払いを出してカバーだ。
他にもただ待って、投げを狙う方法もできる。あまり無理せずにいこう。


これくらい引きつけてジャンプ。あとはタイミングを見てキックだ。

VS ヴォルフガング・クラウザー
待って逃げれば楽々パーフェクト

常にラインが違うようライン移動で逃げ、クラウザーがライン移動攻撃（ボディプレス?）を出してきたらしゃがみ大パンチキャンセル小半月斬。これだけでパーフェクトが楽々取れてしまうのだ。
他にも一度転ばせたら、起き上がる直後に飛翔脚を出してみよう。クラウザーはレッグトマホークかブリッツボールを出そうとしてくらってくれる。これでも楽々倒せるぞ。

VS リョウ・サカザキ
足払いだけでも勝てるんだよ

一応、近づいて大足払いを連打するだけでも倒すことはできる（間合い超ムズ）。
無難にいくなら、飛翔脚で敵の近くに着地して大足払いというパターン。端で転ばせたら、置き小パンチを使って虎煌拳を飛翔脚で踏むパターンも可能だぞ。

悪はこらしめたかな?

キムはやるべきことさえ覚えれば全体的に楽なキャラだ。飛翔脚という、特殊な技があるので他キャラと違った楽しみがあると思う。ぜひ一度、キムで悪をこらしめてほしい。

不知火 舞

オ〜ホホ、200万点は余裕よ♡

コレさえ読めばオールパーフェクトも夢ではないぞ!!

不知火友の会　会員番号17　いなりん

オールパーフェクトを狙え！

不知火舞の対CPU戦はほかのキャラと比べてパーフェクトが取りやすい。パーフェクトが取れる闘いかたとは、言いかえれば確実に勝てるということである。ここではキャラ別のパーフェクトパターンを中心に書いていこう。

おっとその前に、CPUの山田十平衛はなかなかの強敵である。よって十平衛を一人目の相手に選んでとっとと倒してしまうのがよい。

キャラ別対策

VS 山田十平衛　鬼のように強いなら…カタめてしまえ

ラウンドがスタートしたと同時にムササビの舞いを出す。

すると十平衛は次の3つのうちいずれかをしてくる。

①その場でじーっとしている
②ライン移動で逃げる
③ジャンプしてくる

まず①の場合、レバーを右に入れて突っこんでいけばほとんどくらってくれる。もしガードされたら、レバーを下に入れつつ大足払いなどを出してからもう一回ムササビ。

②の場合、おそらくこれが一番多いだろう。このときはレバーを左下に入れて手前に着地する。そしてレバーを下に入れながら待ち、十平衛がこちらのラインに戻ってきたらもう1回ムササビ。

③の場合もレバーを左に入れて手前に着地する。十平衛は着地後に小のダッシュ二本背負いを出すのだが、目の前で止まるので投げてしまう。

そうして一度十平衛を転ばすことができたら、間合いを広くとってしゃがんで待つ(画面端以外で投げた場合はその場にしゃがんでいればよい)。

十平衛が起き上がってこちらに近づいてきたら、一定の間合いで挑発する。この間合いとは、十平衛が投げられたあとしゃがみ歩きで三歩進んだくらいである。



だいたいこれくらいの間合いが望ましい。

成功例は二つある。一つはその場で十平衛がぼーっとしてしまう。この場合は挑発し終わったらすぐに近づいて投げてしまおう。もう一つは十平衛が歩いて近づいてくる。この場合もこちらから近づいて投げることができる。

もし挑発したときライン移動で逃げられたら、自分の位置を少し変えて十平衛が転がってきたらもう一回挑発する。このとき十平衛が奥のラインを移動してきたら、すぐにレバーを十兵衛と逆に入れて自分から奥のラインに行き、またすぐ戻ってくる。

もしパターンが崩れたときは、違うラインから十平衛の目の前に転がっていってCボタンを連打していればほとんど投げることができる。

VS キム・カッファン　一度離れるまでがちとツライ

ラウンドがスタートしたらすぐバックダッシュ。そのあと花蝶扇を撃つ。このときキムが垂直ジャンプで避けたらそのあと半月斬を出してくるので、キムが着地したら花蝶扇を出せば当たる。

もし花蝶扇に反応して飛翔脚を出してきたら、間合いが離れていれば着地したところを投げられるが、こちらに当たりそうなときはライン移動かバックダッシュで逃げる。パーフェクトにこだわらなければガードしたあと大の花蝶扇。



この飛翔脚ならこちらには当たらない。

VS チン・シンザン　パーフェクト狙うなら慎重に

ラウンドがスタートしたらバックダッシュして花蝶扇を撃つ。跳びこんできたら立ち大キックで返すのだが、チンが蹴りを出しているときは体に当てるようにしないと相打ちになってしまう。



これくらいの位置に蹴りを当てるようにしないといけない。

立ちキックを当てたあとすぐに花蝶扇を撃つと、腹で跳んできてしまうのでチンが地上で動いてから次の花蝶扇を出すように。

花蝶扇をガードさせたら連続で撃っていてよいが、破岩激で抜けてきたらすぐに投げてしまおう。

VS アンディ・ボガード　大足払いって便利ですね〜

とにかくライン移動をしまくってこちらのライン移動攻撃をガードさせる。そしたら大足払いを連打する。アンディが斬影拳を出せば大足払いが当たる。また、昇龍弾はスカるので着地したところを投げる。

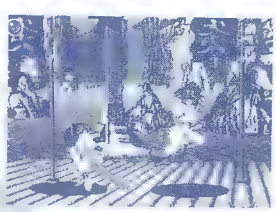
一度転ばせたら起き上がりに足の先が当たるように大足払いを出す。もしライン移動で逃げたら、こちらもすぐにAかBボタンで追いかけよう。

VS 不知火 舞　あたしのマネをするには千年早いわ

まずライン移動で逃げる。CPUが追いかけてきたときに、こちらの大足払いの先が当たるように出しておくと返せる。

間合いを離すことができたら花蝶扇連打。跳び込んできたら早めに立ち大パンチで返す。間合いが遠かったら大足払いで返すのもよい。ただ足の先を当てないと相打ちになることもある。

対チン戦と同じように、立ち大パンチで落としたあとCPUが着地してから次の花蝶扇を撃つようにすれば、ムササビがくることはほとんどない。ただ、CPUのムササビは必ずこちらの体を狙ってくるので、慣れればすべて空中投げできる。



このようにこちらの体に向かってこないときに大足払いで返せる。

VS ダック・キング　キレイにハマればよいのだが…

ラウンドスタートしたら画面端までバックダッシュする。もしこのとき間合いが離れたら、挑発してすぐキャンセルバックダッシュする。もしヘッドスピンアタックがきたらCボタンを連打していよう。バックダッシュのあとすぐに投げることができる。

一度投げたあとは再び間合いを離して、起き上がったら挑発バックダッシュ→投げだが、小のヘッドスピンアタックだと少し離れた位置で止まってしまうので投げづらい。ライン移動で逃げるのが確実。

もし最初に間合いが離れなかったら、ダックと違うラインの画面端で待つ。低いライン移動がきたらそのあとのスライディングまでガードしてから投げ、そのあと挑発→投げパターンに。高いライン移動がきたらガードしたあとに

THE BATTLE

天水の舞い（ライン飛ばし）で跳ばしてすぐに自分もライン移動する。ダックが起き上がる寸前に再びライン移動で逃げると、ダックもライン移動してくる。これをこちらが着地したあと、すぐに天水の舞いで返す。

VS テリー・ボガード

ちょっと時間がかかってしまうが

ライン移動で逃げまくってテリーのパンチの高いライン移動で、こちらにホーミングしてこないやつを待つ。テリーはこのライン移動のあとパワーウェーブを出すので、跳び込んで着地投げ。間合いが遠かったら大キックを当ててもよい。

それ以外のライン移動のときは、ガードしたあとライン移動で逃げる。

これでは時間がかかって嫌だという人にテリーのライン移動を大の龍炎舞で返すやりかたもある。



コレだ。このライン移動をしてくれるのをひたすら耐えるのだ。

VS ビッグ・ベア

スパドロさえなきゃねえ…

ラウンドスタートしたら画面端までバックダッシュ。ベアが近づいてきたら、大足払いを出すとジャンプキック・足払いとくるのでガードして、足払いをガードしたあとに大足払いを入れる。

ベアの体力が赤くなったら立ち小パンチで誘う。これならファイアーブレスをライン移動で逃げられる。

VS 東丈

跳ばせて落と～すハイ楽勝

ラウンドスタートしたらバックダッシュして花蝶扇を撃つ。跳びこまれたら早めの立ち大パンチで返す。

また東は花蝶扇を撃ったとき、ガードしてないときに跳び込んでくる。ぜひ覚えておこう。



ほら、東がガードしていない。跳び込んでくるぞ。

VS タン・フー・ルー

おじいちゃん、ゴメンなさい

ラウンドスタートしたらライン移動。タンが追いかけてきたら、レバーを相手と逆に入れてライン移動で逃げまくる。

タンはよくライン移動のあと撃放を出すので、こうなったらAボタンのライン移動攻撃を当てて、すぐライン移動で逃げよう。

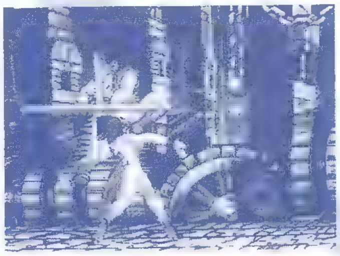
また、画面端で大足払いで跳ばせて空中投げというパターンもある。コツは大足払いを連打しないこと。

VS ビリー・カーン

今度の花蝶扇はつ～よいぞ

ラウンドスタートしたらバックダッシュして花蝶扇を撃つ。あとはもう花蝶扇連打あるのみ。跳び込んできたら大足払いで返す。

強襲飛翔棍は避け攻撃を気持ち早めに出して返すのが楽だが、自信があれば少し前に出て大の龍炎舞で返すと間合いが離せるのでよい。



慣れれば割と楽に返せる。レッツトライ!!

VS アクセル・ホーク

相変わらずビビの好きなやつ

ラウンドスタートしたらすぐにバックダッシュして花蝶扇を撃つ。あとは花蝶扇連打。

跳びこまれるときは両者が画面の両端にいるだろう。この間合いなら動かずに天水の舞を出せば当たる。

VS ローレンス・ブラッド

最初さえ相打ちにならなければ…

ラウンドスタートしたらすぐにムササビを出す。レバーは相手のほうに入れておく。

当たったらすぐにバックダッシュしてしゃがんで待って、ローレンスが起き上がったら挑発キャンセルムササビを出す。ローレンスにムササビを出すときは、必ず相手のほうにレバーを入れておく。



挑発してローレンスの技を誘うと、相打ちの可能性が激減する。

VS ギース・ハワード

もはや夢桜の練習台である

間合いを離して花蝶扇を撃つと、反応して疾風拳を出してくるので、歩いて近づいて空中投げ。必殺忍蜂でくぐってもよい。

この場合の反応というのは、こちらが花蝶扇を撃ったあとギースがしばらくぼーっとしてから跳んでくることである。いきなり跳んできたときは普通にキックなどを出してくる。

またごくまれに、花蝶扇に反応して跳んできたのに疾風拳を出さないことがある。しかし両者が画面の端々にいない限り歩いてくれるので、ギースが着地したところを投げてしまおう。



ギースが硬直してる。疾風拳を撃つか迷っているのかな。

VS ヴォルフガング・クラウザー

こんなに楽に勝てていいのかしら

実はクラウザーのライン移動攻撃が弱いので、こちらからライン移動で逃げて追いかけてきたら大足払い、これだけで勝ててしまう。

余裕があるなら小足払いキャンセル＋大の龍炎舞を入れよう。

VS リョウ・サカザキ

ほかのゲームのキャラなぞお呼びでない

ラウンドスタート時にリョウは次の4つのどれかをする。

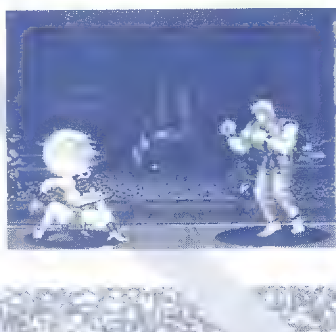
①跳び込んでくる。
②ビルトアッパーを出す。
③しゃがんで近づいてくる。
④虎煌拳か飛燕疾風脚を出す。

このうち①と②は立ち大キックで返せばOK。③はこちらが大足払いを空振りすると誘われてリョウが足払いを出すので、その戻りに大足払いを当てる。近いときはガード。

④のときが怖いので、ラウンドスタート時は避け攻撃がすぐ出せるように。見てからでも間に合う。

なお、虎煌拳と覇王翔吼拳は避け攻撃で、虎煌拳にいたってはしゃがみ歩きかしゃがみ（ガードではない）で抜けることができる。

とにかく花蝶扇連打で跳ばせて立ち大キックで返す。リョウが虎煌拳連打で押し返してくるときは、一発しゃがんでやり過ごしてみよう。



な～んと、しゃがんでいればくぐれるのである。ガードしてはダメ。

最後にひとこと…

VSテリーとVSビリーのところで少し書いたが、実は大の龍炎舞が非常に使える。使いかたは対戦攻略の舞のページに詳しく書いてあるのでそちらを見てほしい。

キャラによってはコレを使ったほうが早く倒せたり、楽になるものもいるぞ。

カッコよく勝とうぜ！

ダック・キング

スカッと爽快なパターンの多いダックのCPU戦、君もやるしか！

KAL

ダックのCPU戦は、連続技で一気に倒して爽快になれたり、パターンにはめて自己満足にひたることもできる。
これを読めば、君もすでにダックフリークだ。

キャラ別対策

VS 山田十平衛 ヒザだ！

スタートしたら、センベイに気を付けつつ後退、バックダッシュで画面の端と端に離れたら、すぐに大のダンシングダイブを出す。すると十平衛は次の行動のいずれかをとる。
①頭上を跳び越えていき、後ろからダッシュ二本背負いで追いかけてくる。
Ⓐ着地と同時にもう1発大のダンシングダイブで迎えようう。
②センベイを投げる。
Ⓐ目の前に着地したら投げる。
③挑発してくる。
Ⓐやはり目の前に着地したら投げる。


はじとはじに離れた状態で大のダンシングダイブをだすと……。


挑発などをする。投げたあとにもう1回離れてダンシングダイブだ。

……のようにする。いずれの場合も、すぐにバックダッシュで画面の端と端に離れてから、次の大ダンシングダイブをだすこと。これを繰り返す。そして十平衛の体力が赤くなってからは、十平衛が端と端より少し近い程度に近づいてから、小のダンシングダイブを出す。すると直接当たるか、やはり挑発している目の前に着地するので投げよう。


赤くなってからは、これくらいの距離になってからダンシングダイブの小を出そう。

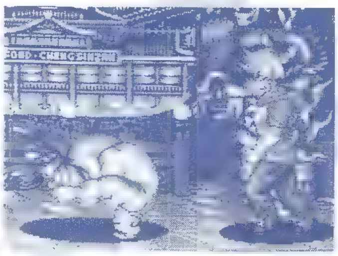
VS キム・カッファン 遊べ、遊べぇ〜

スタート時くらいの間合いに近づいたら、おもむろに大のブレイクストームを出してみよう。するとおもしろいことに、キムは飛燕斬かジャンプで突っ込んできてくらってくれる。最後までこれだけ。楽々パーフェクトだ。ただし開始直後だけは少し後ろに下がろう。
連続技で爽快に勝ちたい人は、画面一番うしろでバックジャンプし、キムが半月斬で突っ込んできたらしゃがみ大パンチ（2段）キャンセル小ダンシングダイブで気絶させよう。これの繰り返しだ。


スタート時くらいの距離から大のブレイクスト　ム！

VS チン・シンザン カモンベイベェ〜

バックダッシュで画面の端と端に離れ、挑発。するとチンは次のいずれかの行動をとる。
①跳び込んでくる。
Ⓐ大のダンシングダイブだ！
②破岩激で突っこんでくる。
Ⓐ大のダンシングダイブか、バックダッシュですかして投げてしまう。後者のほうが確実。
③氣雷砲を出してくる。
Ⓐバックダッシュで下がるなりして、触れないようにする。
ここで注意するのは、氣雷砲の直後に「たまに」くる破岩激。これに当たらないために、チンが氣雷砲を出したあとは、すぐにバックダッシュできるように準備しておこう。もちろんバックダッシュでかわしたら投げ。氣雷砲のあとチンが歩いてきたら、いつもどおり離れて挑発だ。
赤くなってからは、挑発すると破岩激か、飛び道具連発・破岩激がよくくる。いずれもバックダッシュですかして投げてしまおう。


破岩激を誘ってバックダッシュですかして投げ。

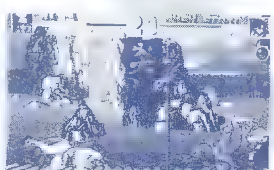
VS アンディ・ボガード 空中投げでいっ！

開始直後にニードルローで接近し、小足払いを連打する。するとアンディは……
1昇龍弾を出す。
Ⓐすぐにジャンプして空中投げだっ!!
②蹴りで頭上を跳び越えていく。
Ⓐくぐって投げ。
③ライン移動で逃げる。
Ⓐ離れていくような動きの場合は、追いかけて画面のはじまで行く。パンチで戻ってきたら大足払いで転ばし、キックで戻ってきたら、ガードした直後にライン移動で逃げるか、「ライン移動そのものを「スカして」ライン移動で逃げる。これはタイミングが難しいので、慣れるまでは前者のほうがいい。
1度投げたあとは、相手の足払いが届かない程度に近い位置で小足払い連打。最後までこれの繰り返しだ。小足払いをアンディがしゃがみガードしはじめたら、斬影拳のくる危険性大。こういうときは素直にライン移動で逃げよう。


昇龍弾がきたらすかさず空中投げだ！昇龍弾たくさんこーい。

VS 不知火舞 転ばしてしまえば…

初めは、少し離れて花蝶扇を出すのを待つか、いきなり跳び込んでしまう。どちらも跳び小蹴りからの投げ、または、しゃがみ大パンチ→小ダンシングダイブの連続技を狙うのだ。


これくらいの間合いで挑発・大ブレイクストーム。

他には、画面の端から少し近い程度の距離になったら、挑発・大ブレイクストームをすぐに出す。大抵舞は忍蜂かジャンプで突っ込んでくるので当たって倒れてくれる。たまに、その場で龍炎舞をだすが、すぐにニードルローで転ばすか、バックダッシュで離れよう。
もし、投げるか何かで、舞の起きあがり時に近くにいた場合、大足払いを少し早めに重ねてガードさせ、続けて大足払いで転ばせることも可能。この大足払い・大足払いは、知っているとお得。

VS ダック・キング やっぱ挑発でしょう

開始直後のHスピンアタックに警戒して、いつでもバッ

THE BATTLE

クダッシュできるようにしておく。実際Hスピンが来ても来なくても、少し下がったらバックダッシュで端まで下がり、挑発してHスピンを誘う。来たらバックダッシュですかして投げ。その後また離れて挑発・バックダッシュ・投げだ。初めに歩いて近づかれ、挑発することができない場合は、端でバックジャンプ小蹴りを出し続けよう。Hスピンやニードルローにくい込んだら、しゃがみ大パンチ→ダンシングダイブの連続技で引き離す。



離れて挑発→大ブレイクストーム。しっかりやって気持ちよくパーフェクトを取ろう。

似たものとして、挑発でHスピンを誘ったらブレイクストーム、というパターンもある。赤くなった後に画面の中央まで近づかれた場合は、バックダッシュでHスピンを誘い、バックダッシュ中にコマンドを入力して、直後に大ブレイクストームという方法でも倒せるぞ。

VS テリー・ボガード
月なみですが…

ラインをずらして待ち、自分から離れていくように高いパンチのライン移動がきたら、必ずパワーウェーブを出すので跳び込みからの連続技で気絶させよう。これの繰り返し。

VS ビッグ・ベア
やっぱねェ、挑発

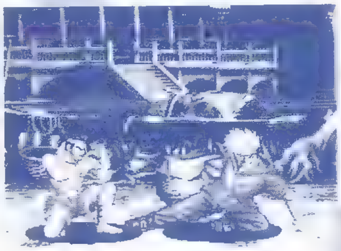
スタート時と同じか少し広いくらいの間合いで挑発、そして続けざまに大ブレイクストームだ。体力が赤くなってからは立ち小パンチ→大ブレイクでいこう。突発的なS・ドロップキックさえなければ楽勝パーフェクトだ。

ライン移動で逃げ回りの弱気法でも一応勝てる。

VS 東 丈
手堅くいこう

距離が縮まるまでライン移動で逃げ回る。1度縮まったら、大足払い（小足払い）を目の前で空振りして、スライディングを誘おう。ガードしたあとは近ければ投げ、少し遠いな、と思ったらちょっとだけ前進して大足払いで転ばせよう。以降この繰り返しだ。

目の前で突然くるハリケーンさえかわせばパーフェクト。

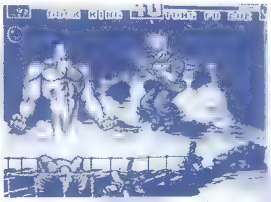


近距離で大足払いを出し、スライディングを誘う。

VS タン・フー・ルー
転ばせるかな

ラインをずらして待ち、タンが移動してきたら、転がり、通常のライン移動にかかわらず大足払いで転ばせる。そうしたら倒れているうちに完全に密着するくらいまで接近し、起きあがりに大足払いを重ねる。ガードされても、続けて大足払いを出せば引っかかって転んでくれる。

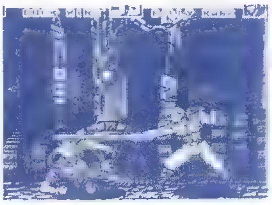
他には、離れて挑発で前疾歩を誘い、すぐに大ブレイクストームで転ばせる方法もある。目の前で撃放を出されたら、やはりブレイクストームで転ばせよう。



赤くなったら、端から小ダンシングダイブでも撃放を誘える。

VS ビリー・カーン
連続技で華麗に

開始後1回バックジャンプし、画面の端より少し内側に入ったくらいの間合いからニードルローを出し転ばせる。3回当てたら気絶するので、ジャンプ大蹴り→しゃがみ大パンチ（2段）→小ダンシングダイブの4段を決めよう。その後急いで離れ、もう1発ニードルローを決める。するとビリーはまた気絶するので、再び連続技でパーフェクトだ。



これくらいの距離からニードルローだ。中段撃ちの足元を狙う。

自信のある人は、1回気絶させたあと、めくり大蹴り・しゃがみ小パンチ→大ブレイクストームを狙ってみよう。

VS アクセル・ホーク
転ばせましょう

初めに跳び込むか、ニードルローで接近する。連続技を入れるなりして転ばしたら、起き上がりに小足払い・大足払いで再び転ばし、これを繰り返して倒してしまおう。

VS ローレンス・ブラッド
連続技で勝負だ！

初めに画面端まで下がり、ローレンスが画面の中央近くまできたらバックジャンプ小蹴りを出す。ブラッディスピンがきたら、連続技を入れて気絶させ、以降これを繰り返す。

赤くなってからはバックジャンプより、逆に小キックのまま跳びこんだほうがいい。

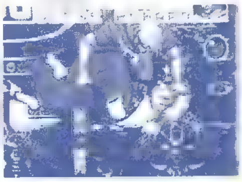
VS ギース・ハワード
空中投げ再び

とりあえず端と端に離れる。そして小ダンシングダイブを出すと、ギースは疾風拳を出してくれるので、少しだけ前に歩いてリバースブリーカーだ！間合いが合ってないと前方ジャンプして頭上を跳び越えていくが、すぐに追いかけるようにして登り蹴り（この時キックボタンは若干遅めに押す）を出して、逆にギースの頭上を跳び越え着地と同時に投げてしまえば大丈夫。

ライン移動しまくってギースがパンチ移動（ハラ）できたら小足払い・大足払いで転ばしてまた逃げる、という弱気な方法でも勝てるぞ。



これくらいの間合いでダンシングダイブ小。



疾風拳がきたら落ち着いて空中投げ、リバースブリーカーを決めるのだ。カッコイイ!!

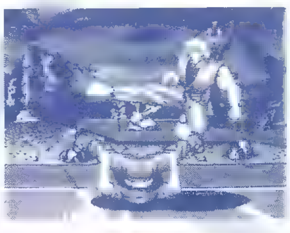
VS ヴォルフガング・クラウザー
つまらんのう

最初にニードルロー。次からは近づいて起きあがりに大足払い。ガードされても、ライン移動で逃げられても、続けざまに、戻ってきた時に大足払い。まずいなァ～と思ったら自分からラインを変えて、クラウザーがとんできたところへ大足払い、だ。

VS リョウ・サカザキ
彼も転ばせるわけね

スタートしたらニードルロー。近くから出さない限り反撃は受けない。ガードしたあと、リョウはよく垂直ジャンプキックを出すので、これの落ち際にすぐ大足払い出せば転ばすことができる。こうなったらしめたもので、あとはお得意の「近づいて、起きあがりに大足払いを重ねる」をやればいい。1回目をガードされても、続けてもう1回出せば必ず転ぶ。1回目の重ねタイミングはやや早め。ライン移動で逃げられた場合は、高い移動で戻ってきた時だけ避け攻撃で迎撃し、低い移動のときはガードして、離れるまでじっと耐えよう。その後再びニードルローにいくのだ。

これだけで、リョウもパーフェクトだ。



ニードルローでおもむろに突っこむ。その後この垂直キックがきたらすぐ大足払い。

大きくわけて2通り

ダックのCPU戦は、「挑発・必殺技」と、「起きあがりに大足払いを重ね続ける」に大別される。簡単なのでみんなもやってみよう！

Dボタンで勝負せよ！

タン・フー・ルー

最初の10人はあまり美しい闘いにはならないが、ラスト5人とリョウは美しく勝てる。あきらめるな！

DON

タン・フー・ルー（タン老人）は対戦では決め手のないキャラなのだが、対CPU戦では実に使いやすいキャラである。普通の人はCPU戦にテリーやキムなど「かっこいい奴系」のキャラを使いがちだがこのページを読んでるアナタはえらい！全国のおじいさんキャラファン及びハゲ頭ファンにこの攻略を捧げよう。

メインはズバリ大足払いだけ！

タン老人の大足払いはそのリーチの長さ（攻撃判定の大きさ）ゆえに非常に使い勝手がいい。この技をメインに攻略を進めていこう。大足払いの使い方としては、

・対空技として使う
・相手の技のスキに転ばせる
・ライン移動攻撃を返す

の3つがメインだ。それぞれ説明していこう。

対空技としての大足払い

小技などを出して相手に跳びこませて（あるいは垂直に跳ばせて）着地点に大足払いを置く感覚で落とす。ベアや東などに有効だ。

技のスキに入れる大足払い

これも小技で必殺技や避け攻撃などを誘ってそのスキに大足払いを入れる。実質上はほとんどこの戦法でCPU戦はなんとかなる。

チンやアクセルは避け攻撃を誘って大足払いが入るぞ。



避け攻撃を誘ってやろう。

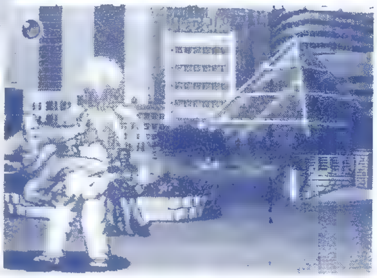
ライン攻撃を返す大足払い

タン老人はライン移動攻撃を大足払いで返すのが得意だ。パンチ系の技ならほとんど返せるぞ。また、キック系の技でもタイミングさえ合えば返せるものもある（例：テリーのキックでのライン攻撃）。返せる技を覚えてどんどん活用していこう。

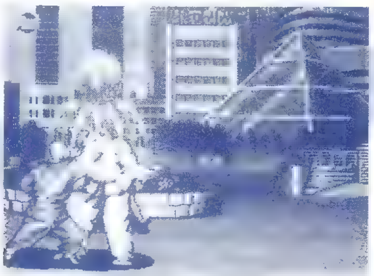
スキあらば連続技をたたきこめ

タン老人は近距離での立ち大パンチが入れば必ずキャンセル大箭疾歩が入る。それを利用して小技が入ったあとすぐ大パンチにつなげて連続技を狙える。特に立ち小パンチを2～3発入れてからの大パンチ大箭疾歩は強いぞ！

これらをふまえてCPUに挑もう。



対キム戦でこうなったら小パンチでつなげて…



すぐに立ち大パンチ、このあと箭疾歩だ。

キャラ別対策

ここではベアから始めるが、タン老人は別に誰から始めてもかまわない。十平衛も落ちついてプレイすれば勝つのは楽勝なのだ。

VS ビッグ・ベア　ジャンプを見切ろう！

ベアにぎりぎりガードさせる感じで小箭疾歩を出すと、

①バックジャンプ小キック
②垂直ジャンプ小キック
③前方へジャンプ小キック

のいずれかを出す。②は大足払いで落とし③は着地を投げるか連続技を入れてやろう。

VS 東丈　小足で跳ばせるべし！

近くで小足払いをポン、ポンと出して垂直ジャンプキックを誘って大足払いでOK。連打しないのはたまにスライディングがくるため。このときはガード後大足払いだ。



落ちついて大足払いを出そう。

VS タン・フー・ルー　大足払いを狙いうて！

ちょっとイヤな相手だが接近戦からパターンにはまるぞ。タンの近くで立ち小キックを連打するとタンは大足払いで転ばせようとするのだがこちらの立ち小キックが勝つのだ。2～3発当てたら少し前進して再びキックだ。

ちなみに跳ばれたら立ち大キックで必ず返せるぞ。

VS 山田十平衛　センベイとダッシュ二本がカギ

中間距離で立ち小パンチを出すとセンベイを出すかダッシュ二本背負いを出すかしてくる。センベイのときは大足払いでくぐって少し前進後に次のセンベイを再び大足払いでくぐりつつ攻撃。ダッシュ二本のときはすぐに大足払い連打で間に合うぞ。ただし間合いが近いと大足払いが間に合わないので注意。

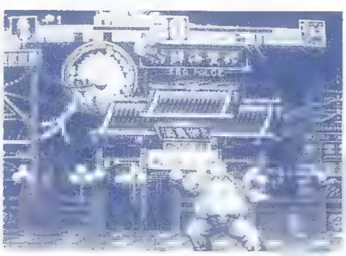
VS キム・カッファン　飛翔脚を後ろから…

画面端でバックジャンプ小キックで半月斬をつぶしてそのまま連続技ってのもいいがあのにっくきキムを倒すんだ、もっと屈辱的に倒してやろう。

キムの近くでしゃがみガードしているとキムは飛翔脚を出してくるのでタンの後ろに着地するところに大足払い、キムの体力が赤くなったら大足払い連打するだけ。ただこの方法だとパーフェクトはつらいぞ（半月斬がくるので）。

VS チン・シンザン　手っとりばやく倒すか…

体力が少なくなったチンには立ち小キックで腹を誘って避け攻撃で落とすパターンが使える。そこまでうまく削ろう。根気のある人ならチンとラインをずらしてキックでとんでくるのを待ってガード後大足払いを入れる、というパターンでいけるぞ。



チンは早く反応しすぎて避け攻撃を出してしまうのだ。

VS アンディ・ボガード　まずは端に追いつめよう

アンディを端に追いつめて近くで小足払い連打をすると昇龍弾を出すので降りぎわに大足払いを入れよう。

目押しに自信のある人なら着地に立ち小パンチを当ててそのまま立ち大パンチ・大箭

疾歩と入れてもグー。

VS 不知火 舞

龍炎舞を誘おう

舞に対しては跳び込みをガードされたら小足払いを連打、空振りが1回出ると舞は龍炎舞を出そうとするのですかさず大足払いで転ばす。間合いにもよるが大体小足払いのガードは2～3発だと覚えておこう。



小足払いは連打するよりも1回1回押したほうがやりやすいかも…。

VS ダック・キング

基本をおさえりゃバッチリ

端でバックジャンプ小キックをするだけで勝てる。ジャンプのタイミングを合わせれば毎回ダンシングダイグを空中で落とせるのだ。ヘッドスピンアタックがきたときは連続技のチャンス、しっかりとたたきこもう。



テリーのライン攻撃は楽に返せるのでこのパターンは楽だ。

VS テリー・ボガード

ジャンプのタイミングがすべて

ライン攻撃に大足払いを合わせるのが一番ラクだがここではパワーウェーブを跳び越えての攻撃パターンを紹介しよう。遠間で小技を出してパワーウェーブを誘うのだが、問題はジャンプするタイミングだ。遅すぎるくらいのタイミングで跳び込もう。そうすればバーンナックルやクラックシュートを大パンチでつぶせるぞ。

VS ビリー・カーン

間合いをはなすな!!

まずはしゃがみガードして三節棍中段撃ちをガードしたらすぐ大箭疾歩を出す。ヒットしたらビリーの起き上がりに大足払いを重ねて勝負あり。

たまに箭疾歩が返されるがそのときは再びしゃがみガードして三節棍中段撃ちを待とう。



体力ゲージが赤くなったビリー相手への箭疾歩は死を意味する。

VS アクセル・ホーク

ここでも箭疾歩だ

まずはバックステップで間合いを離す。そこからトルネードアッパーの合間に大箭疾歩をガードさせる。するとアクセルはガード後ジャンプするのでそこを投げて起き上がりに再び大箭疾歩を重ねよう。

VS ローレンス・ブラッド

コイツも大足のみ

ローレンスに対しても大足払いのみでいけるぞ。当たらない間合いで大足払いを出すとサーベルを出すかジャンプするかバックステップするかの三択行動をとるのだがそのいずれも大足払いを出しておけばOKだ。体力が赤くなったらブラッディフラッシュを出すこともあるので大足払い大衝波で削っていくのもいい方法だ。

VS ギース・ハワード

○なし君にも箭疾歩だ

当て身投げがこわい奴もなぜか大箭疾歩にはかなわないらしい。始まったらバックステップして大箭疾歩。当たったらバックステップして起き上がったギースに再び大箭疾歩の繰り返しでOKだ。

待って烈千脚を狙うのもラクだがタイミングが渋いぞ。



これだけで楽勝。タイミングもそうきびしくない。

VS ウォルフガング・クラウザー

大足払いでパーフェクト

始まったらラインをすぐズラして奴が転がり以外できたら大足払いで落とす、これだけでいい。

大足払いのかわりに小足払いから立ち大パンチ箭疾歩でもいいぞ。

VS リョウ・サカザキ

虎煌拳を出させよう

中間距離で立ち小パンチを出すと虎煌拳を出してくる。少し歩いて大足払いでくぐると再び出してくるのでまた少し歩いてから虎煌拳をくぐりつつ大足払いを当てる。このくりかえしでOKだ。



これぐらいの間合いで立ち小パンチを出して誘おう。

まとめ

タンはアクセル以降はとくにパーフェクトがとりやすい。君もタン老人を使ってノーミスクリアを目指そう。

●対CPU攻略●

早く帰って洗濯しなきゃ…

ビリー・カーン

なみいる強者どもを
撃破して世界最強の座を手に入れ、
妹の待つ我が家へ帰るのだ。

ぴぐ

スキを見て二段を決めろ!!

CPUが強いといわれる理由は、その反応の速さの一言に集約される。それゆえ、むやみに攻撃を仕掛けてもことごとく技を返され敗れ去ってしまうのだ。

落ち着いてCPUの動きを見てみよう。無防備にトコトコ歩いてきたり、いきなり攻撃を空振りしたり…まるでスキだらけではないか。

幸いなことにビリーはリーチが長いので、スキを見つけたら即座にしゃがみ大パンチキャンセル三節棍中段打ち（以下中段打ち二段）をタタきこんでやろう。しゃがみ大パンチはガードされても構わない。ガードの上から中段打ちで削ってやろう。

以上のことをふまえて、CPU戦の基本パターンを説明しよう。

基本パターンその1 近寄るお前が悪い

こちらから手を出さずにいると、大胆にもツカツカと歩いてくる奴がいる。

そういう連中に対しては、しゃがみ大パンチからの中段打ち二段がよい。敵の攻撃間合いに入る前から攻撃を仕掛けるわけだ。

いや、別に卑怯ことはないよ。他人(ひと)のナワバリを侵す奴は攻撃を受けて当然さ。

基本パターンその2 追ってきたお前が悪い

まずはライン移動で、争いを避ける（逃げるわけではない）。こちらが平和的解決を望んでいるにもかかわらずライン移動攻撃をしてきて、その後ご丁寧なことに技を空振りしてくれる奴がいる。

そこまでされたからには中段打ち二段で反撃をしてやろう。

基本パターンその3 反撃しないお前が悪い理論

ビリーの立ち小パンチは長くて早いので、これを利用しない手はない。ちょうど棒の先端の部分が当たる程度の間合いでポンポンとタイミングよく小パンチボタンを押して、棒でペシペシ叩いてやろう。何かしようとしたところを止めることができる。

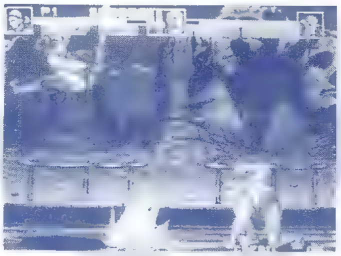
ただし避け攻撃には要注意。避け攻撃を出されたら、引っ込むまで手を出さないように。

キャラ別対策

VS テリー・ボガード パワーウェーブを跳び越えて

端～端よりわずかに近い距離でパワーウェーブを待つ。パワーウェーブを撃たれたら少し遅めに小パンチで跳び込む。テリーの反撃は棒でつぶせるので、着地後に中段打ち二段を狙う。

テリーが歩いて距離をつめてきたら中段打ち二段で追っ払おう。



この位置、このタイミングならテリーの返し技は怖くない。

VS ビッグ・ベア そーれ、近づいてきな

基本その1をメインにする。歩いてきたら中段打ち二段で追い払う。万策尽きたベアはジャンプ小キックから大足払いにくるが、大足払いをガードした後に中段打ち二段が入る。レディーはライン移動で回避しよう。

VS 東丈 ハリケーンアッパーを跳び越えて

基本その1を使う。中段打ちの後にはスライディングかハリケーンアッパーがくる。スラがきたら滑り終えたところに中段打ち二段がきまる。ハリケーンアッパーを撃たれたら、跳び越えるとタイガーキックをスカすことができるので、着地するところに中段打ち二段だ。

VS タン・フー・ルー ガードをしっかりと

基本その1で攻めよう（待とう?）。

歩いてきたら普通に中段打ち二段で。

跳び込んできたら必ず大足払いを出してくるので、ガードして中段打ち二段だ。

VS 山田十平衛 早めにつぶしとこう

このジイさんは1人目の相手にしたほうが無難。

近めの間合いから小キックで跳び込むとスライディングを出してくることが多い。小キックならスライディングをつぶせるので、着地したら中段打ち二段を狙っていこう。

跳び越えてしまったらスカし投げだ。



スライディングもつぶせる。この後、二段を。

VS キム・カッファン 飛翔脚には気をつけろ

基本その1で闘う。ズカズカと歩み寄ってくるので、中段打ち二段でアッチへ行ってもらおう。

飛翔脚もガードすれば、跳ね返ったキムに対して中段打ちで反撃できる。



無防備のキムに中段打ち。

VS チン・シンザン ペシペシ&避けで

基本その3で楽勝。チンは体力が少なくなると大太鼓腹打ちで必死の抵抗を試みるが、避け攻撃なら完全に返せる。

VS アンディ・ボガード 逃げて守って反撃だ

基本その2の練習台のようなもの。ライン移動攻撃で追いかけてきたところをガードすると、大パンチや大足払いを空振りするので中段打ち二段を確実にヒットさせよう。

VS 不知火舞 避けには要注意

舞に対しては基本その3で



これがウワサのペシペシ法。

THE BATTLE

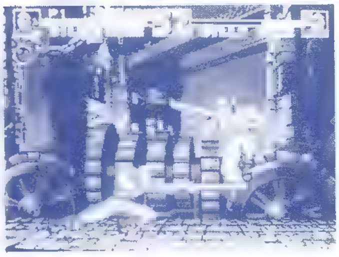
押していける。
　舞の避け攻撃は判定、出ている時間が長いので、調子に乗って小パンチを出しているとウッカリ反撃をくらうので要注意。

VS ダック・キング
追ってきたらこっちのもの

　基本その2が有効、ライン移動攻撃後は回転頭突きかスライディングがくる。
　回転頭突きは判定が強いので、頭突きが終わる直前を狙い少し遅めにしゃがみ大パンチを出して二段を決める。
　スライディングはガードしたら即座に反撃だ。

VS ビリー・カーン
俺が本物のビリー様だ

　とりあえず基本その1が通用する。中段打ち二段で距離を離すと敵はジャンプしてくるが、敵の攻撃はまるで届かないので、着地点を狙って中段打ち二段で攻撃しよう。すると敵はまたジャンプして～の繰り返しだ。
　基本その3も通用しないこともないが、その1のほうが安全かな。


全然届かないのに跳んでくる。遠慮はいらない、さあ二段攻撃だ。

VS アクセル・ホーク
ラッシュだけはやめて

　できるかぎり広く間合いをとり（端～端が理想）、小パンチで跳び込む。跳び込んだ後に小足払い→中段打ちで削り、さらに中段打ち二段で削る。
　その後はまた距離をあけて小パンチで跳び込む、というのを繰り返す。
　アクセル・ラッシュには、くれぐれも気をつけよう（気をつけたからといって避けられるものでもないが）。

ここから跳び込んでも届く。

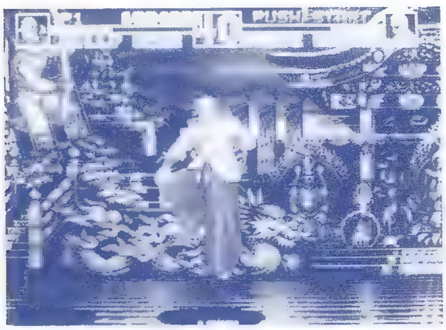

VS ローレンス・ブラッド
ブラッディスピンを誘え

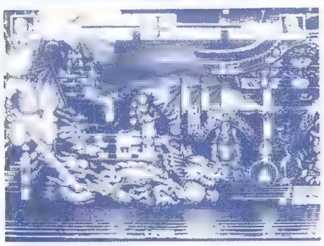
　ローレンスに対しては2通りの戦法がある。
　まずは基本その1で待つ方法。やはり近寄ってきたローレンスを追い払う。しゃがみ大パンチがヒットすると、たまにブラッディカッターを出されるが、ガード後に投げることができるので、あわてず冷静に対処しよう。
　次はブラッディスピンを誘う方法。斜めジャンプ小パンチでブラッディスピンを誘う。ビリーが落ちてくると、ちょうどブラッディスピンをつぶせるので着地したら中段打ち二段を狙おう。
　垂直と斜めのジャンプでは棒の出る方向が違うので注意。


バックダッシュで避けて投げることも可。

VS ギース・ハワード
ライン飛ばしだけでOK

　これも2通りの方法がある。
　1つ目はライン飛ばしを使ったもの。ギースが歩いてきたら、いきなりライン飛ばし攻撃を出す。
　出す間合いは近すぎず、遠すぎず、目安としてはライン飛ばしの2回転目が当たるくらいがよい。
　2つ目は特殊なパターン。ギースが近寄ってきたら、少し離れた位置で垂直ジャンプ小パンチを出す。するとギースは疾風拳を撃ってくることが多い。このときジャンプした瞬間からレバーをしゃがみガード方向に入れておくと着地してしゃがんだビリーの頭の上を疾風拳が通過していく。疾風拳を撃ち終えたギースはのんびりと着地しようとしているので、そこに中段打ちを当てる。
　もしギースが疾風拳を撃たずに歩いてきたら着地後に小足払い→中段打ちで追い払おう。



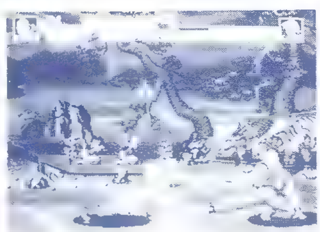

まずは垂直ジャンプ。この時点でレバーは左下。あれれ、疾風拳はカスリもせず…、中段打ちが鮮やかに炸裂。

VS ヴォルフガング・クラウザー
逃げて大足払いで楽勝

　基本その3が使えてしまう。だが調子に乗ると当て身投げをくらうので3～4発当てたら、いったん退いてあらためてペシペシといこう。
　違うラインからクラウザーが跳んできたら、すべて大足払いで返せるので、ライン移動で逃げてクラウザーが跳んでくるのを待つという手もある。

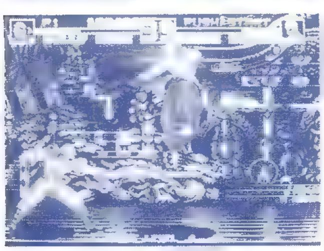
VS リョウ・サカザキ
強敵リョウといえども

　遠すぎない程度の間合いでしゃがみ小パンチを連続で出すと、リョウの足払いに当てることができる。その位置で虎煌拳を撃たれても、跳び込むのにちょうどいい距離（敵が反撃しようとしてもビリーの攻撃のほうが勝てる距離）なので小パンチで跳び込み、しゃがみ小パンチにつなごう。


この距離で棒を出すとリョウは足が出せない。虎煌拳は思い切って跳び込もう。

最後に…

　しゃがみ大パンチキャンセル中段打ちさえできるようになれば、1コインクリアはもう目前だ。



削れ、落とせ、足元狙えぃ

アクセル・ホーク

なんといっても削りのパワーがすごい。
跳び込め、跳び込め、ワッハッハッ～。

ボクサー担当　A−GLD

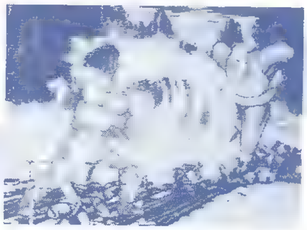
行け！母想いのボクサー アクセル・ホーク

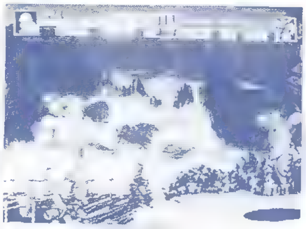
アクセルの対CPU戦はトルネードアッパーと跳び込みが大きなポイントになる。
そんなにムズイテクは必要ない。単純な技でクリアできるぞ。

基本パターンその1 トルネードアッパーで押せ押せムードを作れ

アクセル第一の基本というべきものがこれ。ひたすらトルネードアッパーを出していればいいだけだ。もし相手が跳んできたら、対空技で落としてやる。その後も再びトルネードアッパー押しだ。

対空技は詳しくは対戦のページを見ていただきたいが、CPU戦では主に遠距離立ち小キックとしゃがみ大パンチを使う。当たったらキャンセルをかけて、トルネード押しを狙っていこう。


こいつで跳ばせて～


これで落とせ。

基本パターンその2 ジャンプパンチで跳び込みました！

対空技を持たないキャラには、ガンガン跳び込もう。パンチはCかDで出す。ポイントは頂点近く（対戦のページ参照）。高目で出すと2発当たるぞ。

そして、当たってもガードされても、とにかくアクセルラッシュ。連続技や削りになるからだ。レバーは必ず下で、相手がしゃがみ状態でも当たるぞ。


しゃがむメリットはこれ。低い敵にも当たるぞ。

基本パターンその3 残りは大足払い

これのほかには大足払いの使いかたがポイントになってくる。誘い技＆転ばせ技とダブルで使えるぞ。

それでは対キャラ別対策いってみましょう。

キャラ別対策

VS テリー・ボガード 逃げ回るのだ

まず、間合いを離しつつテリーとのラインをずらす。テリーはライン合わせの転がりの後にパワーウェーブを撃ってくるので、そこを跳び込めばいいのだ。


ほいつ、地道に殺していこう。

VS ビッグ・ベア 跳ばせて落とせばOKっス

スタートしたらバックダッシュで離れてトルネードアッパー連打。跳んできたら、立ち小キックなどで落としてやり、再びキャンセルでトルネードアッパー。遠目で小パンチを出していても跳んでくる。

ほかにも、ただ跳び込んでアクセルダンスで削ってと繰り返してやってもいい。

VS 東丈 足元を狙え

パーフェクトを考えないなら楽。ほんの少し間合いを開けて待ち、しゃがみ小パンチなどでハリケーンを誘う。あとはそれを前方ジャンプで跳び越せばいい。すると東はタイガーキック、スラッシュキック、スライディングのいずれかを出してくるのでそこに連続技を入れろ。

一度転ばせたら、起き上がりに当たらないよう大足払いを重ねよう。すると東は垂直ジャンプ小キックを出してくるので、その着地した後すぐにもう一度大足払いを重ねて転ばそう。


このキックが着地した直後に大足払いを重ねろ。

VS タン・フー・ルー 別に怖いものはない

トルネードで跳ばせて、立ち小キックで落とす。これだけで勝つことはできるだろう。

ほかに画面端でジャンプパンチを繰り返して、箭疾歩を誘い、連続技をたたき込む方法もある。

VS 山田十平衛 ひたすら上から潰せ

第一の方法として、ひたすらジャンプパンチで跳び込んで着地したら大足払いを出す方法。

少々確実にいくなら、間合いを離して小トルネードアッパーを連打しよう。十平衛はガードする、センベイで消す、



垂直ジャンプして、なぜかくらってくれる。

THE BATTLE

ジャンプしてくらう、の3通りの行動をする。センベイで消されて、押され気味なら素直にライン移動で逃げよう。

VS キム・カッファン 飛翔脚を落とせ

こいつに対してもトルネードで跳ばせて落とすパターン。キムがトルネードアッパーを垂直ジャンプでかわしたときは次に半月斬がくることが多い。すかさず次のトルネードを出すか逃げよう。

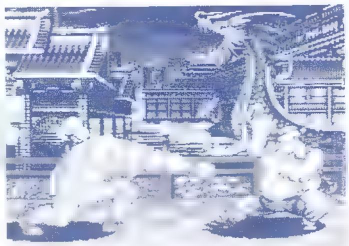


飛翔脚ですら落としてしまうのだ。

前方にジャンプしてきたら飛翔脚を出してくるので、そこを立ち小キックで落とせ。たまに飛翔脚を出してこないときがある。そんなときのため、キムが跳んだら、少し前に歩いてから立ち小キックを出すようにしよう。

VS チン・シンザン 足払いを誘って足払い

こいつに対しては、とにかく近づき、空振りする位置で大足払い。するとチンは大足払いか破岩激を出そうとしてくらってくれる。あとはこれを繰り返すだけだ。



ここで空振りして大足を誘う。

VS アンディ・ボガード 昇龍弾を誘え

アンディの近くで当たらない程度にしゃがみ小パンチなどを連打していれば、昇龍弾を誘うことができる。その落ちぎわを殴ってやればいい。

ほかにも、ほんの少し遠目で立ち小パンチなどで飛翔拳を誘い、すかさず跳び込む方法もある。少々危険だが、これだと一応空破弾はくらわない。削りがメインだ。

VS 不知火 舞 連続技の練習台

跳び込み命。一度跳び込みをガードさせた後、もう一度跳び込むと、ちょうど龍炎舞を出してくる。でもこの龍炎舞はスカるので、そのスキに連続技をたたき込もう。

VS ダック・キング こいつも足元が弱いぞ

チン同様、近づいて大足払いを空振りしよう。するとダックはヘッドスピンか大足払いのいずれかを出してくる。そこを再び大足払い。他キャラよりちょっと簡単だぞ。

また、画面端でジャンプ小パンチを繰り返しているだけでもいい。ダンシングライブをことごとく返すことができるぞ。

VS ビリー・カーン 初めが肝心

スタートしたら、即バックダッシュを2、3回やって端に行こう。そうしたら、後はトルネードアッパー連打。これでパーフェクトで勝つことができる。

万が一、近づかれてしまったときには大足払いで転ばせよう。転ばせたら起き上がりにトルネードを重ねていこう。

VS アクセル・ホーク 史上最大の醜悪戦

少々遠目で小パンチを出すとトルネードアッパーを出してくる。そこを跳び込んでいけばギリギリ硬直に当てることができる。時間切れが近ければ、トルネードアッパーでタイムを稼いでもいいだろう。



残りはこれだけ。

VS ローレンス・ブラッド 再び跳び込み命

ローレンスに対しても跳び込みメインでいこう。いつもどおり、突っ込んでワッハッハ～。

ほかにも画面端のジャンプでブラッディスピンを誘って、そのスキにもう一度、ジャンプから連続技を入れよう。



さあ跳び込め。
一瞬の気の迷いが死を招くぞ。

VS ギース・ハワード 垂直ジャンプで狙え

初めはしばらく待ち、烈風拳は垂直ジャンプでかわす。そして、近づいてきたら垂直ジャンプ大パンチ。タイミングがよければ、ギースはジャンプをしようとしてくらってくれる。もし、空振りしたりガードされても着地したら大足払いでフォローだ。

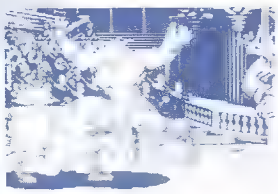


ここらへんで垂直ジャンプ。
あとはつられてくるギースを待て。

VS ヴォルフガング・クラウザー 逃げ回ればらくしょ～

確実に勝つなら、ライン移動をして、敵がライン移動攻撃をしてきたときに大足払いで転ばせるというパターン。

たまに転がってばかりのときがあるが、根気よく逃げ回ろう。



このライン移動攻撃、
下には攻撃判定がないのだ。

VS リョウ・サカザキ 最強の男も跳ばせて落とす

こいつも跳ばせて落とす方法で。トルネードアッパーは虎煌拳で消されるようなことになったら、すかさず逃げよう。撃ち負けてしまうことが多い。そして跳んできたら、立ち小キックで落としてキャンセルと結ぼう。

ライン移動の逃げかたがポイントになるぞ。

カムバックを目指せ

少々つらいキャラもあるが、ほとんどは跳び込みで削って倒す、大味な闘いが多い。

まあ、一度使ってみなさいな。でも、けっこう連射が必要かも…。

●対CPU攻略●

飛び道具にはめっぽう強いカッター

ローレンス・ブラッド

飛び道具のある敵に対して、共通のパーフェクトパターンがある。これだけでなんか得した気分。

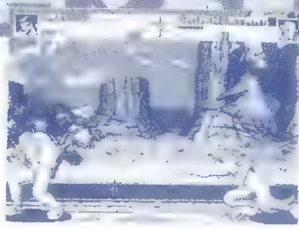
M.D.S-RIK君

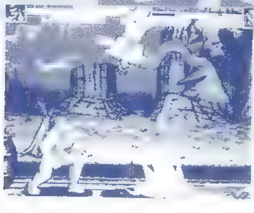
ローレンスは、ひとたびパターンにはめることさえできれば、ものすごく簡単にパーフェクトが取れるキャラだ。

基本パターンその1 飛び道具誘い法

相手の起き上がりに、しゃがみ小パンチで相手の飛び道具をさそい、相手の飛び道具を出している硬直時間中にこちらのブラッディカッターを当てるというパターン。

ライン移動やバックジャンプで逃げまわりながらカッターを溜めつつ、最初の一発のカッターを狙っていこう。相手を1回でも転ばせてしまえば勝ちパターンだ。


まず起き上がりに小パンチ。


そしてカッターで転ばせるくり返しだ。

基本パターンその2 スライディング法

スライディングのみで相手を倒すパターン。間合いの見切りが大切だ。間合いさえ合っていれば完全パーフェクトが取れるだろう。アクセル、クラウザー、リョウに有効というのもお手軽でよい。


足の先をガードさせると…、


相手が技をスカるのでそこにスライディング。

キャラ別対策

ここからはキャラ別だ。かなり初期の段階よりもパターンが進化しているのでそのへんをよく注目してほしい。

VS 山田十平衛 間合いをつかもう

最初の相手は十平衛に決定。1人目にもってくれればパーフェクトも狙いやすい。

まずバックステップで間合いを離し、端までさがったところで小キックで跳び込む。十平衛がこれをくらったら着地後大パンチキャンセルサーベルで転ばせる。十平衛がくぐり投げをしようとしたらこちらも投げを狙えば勝てる。

転ばせたら再び間合いを離して、はじ対はじより少し近づいた間合いで小キックで跳び込む。うまくすると奴がスライディングでくるので再び着地後パンチサーベルが入る。失敗したらバックステップで逃げてやりなおし。

VS キム・カッファン これも間合いが大事

こいつもはじまったらすぐにはじまでバックステップで逃げる。

逃げたら、バックジャンプ小キックを出す。するとキムは半月斬を出してくるので、それに小キックが当たる。当たったら着地後大パンチキャンセルサーベルで転ばす。

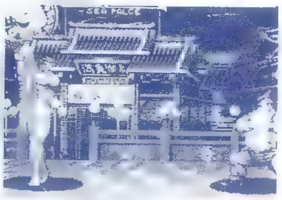
これを3回決めれば倒せる。飛翔脚等も小キックで落とせるので完璧だ。

VS チン・シンザン 挑発を使うのだ

例によって間合いを離したら、挑発する。

するとチンは跳び込んでくるか、氣雷砲を撃ってくる。氣雷砲はバックステップかラインで逃げる。跳び込んで来たらサーベルで落とそう。

体力が赤くなるまではこのくり返しで、奴の体力が赤くなったら基本パターンその1に切り換える。赤くなると奴はしゃがみ小パンチに反応して氣雷砲を出すのだ。


挑発するのはこの間合い。跳んで来たら…、


サーベルで転ばせよう。赤くなるまで有効。

VS アンディ・ボガード 1回転ばすまでがポイント

はじまったら、しゃがみ小キックを連打して、奴の跳び込みを誘おう。飛翔拳に注意しながら、なるべく近づいて行う。

そして奴の跳び込みをガードしたら、着地をすかさず投げる。ここまでがポイントだ。

そしたらあとは奴の起き上がりにしゃがみパンチを出して誘う基本パターンその1が使える。


これをガードしたら投げを決めることができる。

VS 不知火 舞 投げはめが使える

こいつはただのバカ。はじまったらすぐに小キックで跳び込み、奴がガードしたら少し歩いて投げ。これを3回決めよう。

奴が龍炎舞を出そうとすると失敗するが、タイミングバッチリならこちらが勝つので問題ない。

3回くらい投げて、奴の体力が赤くなったらチンと同じく基本パターンその1に切り換える。これでバッチリ。


小キックをガードさせて…、

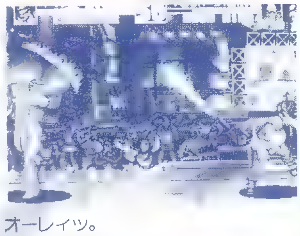

ちょっと歩いて投げる。失敗したらバックステップで逃げる。

VS ダック・キング こいつも挑発だ

まずはライン移動で逃げよう。

そして、奴が奥のラインから手前のラインに近って来たときにガードする。すると奴がスライディングを出してくるときがあるので、これをガードして投げる。必ず手前のラインで行うこと（次につなぐため）。

投げたら画面はじにさがって挑発する。するとダックはヘッドスピンアタックをしてくるのだ。これをバックステップですかして着地投げ。これのくり返しで見事にはまる。


オーレイツ。とやったら…、

ただし、手前のラインでないとダックのスピンアタックが止まってパターンがくずれる。以上。

VS テリー・ボガード

よく見てカッターを出そう

1回転ばせればきれいに基本パターンその2にはまってくれる。転ばせるまでが大変。まずはバックステップで間合いをとり、しゃがみ小パンチを出す。

するとテリーはバックステップしたのち、パワーウェーブをやってくるときがある。そこにカッターを当てるのが確実なやりかただ。

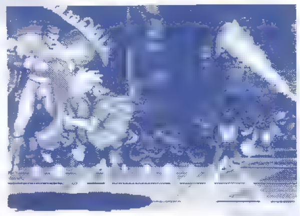
ただ、パワーウェーブを撃たないときがあるので気をつけよう。よく見れば大丈夫。

VS ビッグ・ベア

挑発でジャンプを誘おう

始まったら最初はしゃがみ小キックで奴の跳び込みを誘う。奴の足払いがギリギリの間合いがよい。

跳んで来たら立ちガードして、着地のところを投げてしまおう。ここまでが第1段階。投げたあとは、端までさがって挑発しよう。すると奴は小キックで跳んできて、着地に大足払いをする。大足払いを空振りしているところにこちらから跳んでいき、投げてしまおう。あとはくり返しだ。


ローリングをバックステップして投げる。

VS 東丈

こいつもバカ

基本パターンその1にはめる。さがって遠間からしゃがみパンチでハリケーンアッパーを誘うやりかたは、テリーと同じである。

近づかれてどうしようもないときは、しゃがみ大パンチをガードさせて奴のスライディングを誘い、スライディングをガードしてすぐに小のサーベルだ。これで転ばせればパターンに持ちこめる。

VS タン・フー・ルー

箭疾歩を誘え!!

ほとんどキムと同じ要領で逃げ小キックを出すと、タンは箭疾歩を出してくる。そこにキムと同じように着地大パンチキャンセルサーベルを決めるのだが、着地したあとの向きが逆になるので注意が必要だ。転ばせたら反対側のはじまで逃げてくり返し。3回入れれば終わりだ。

VS ビリー・カーン

タイミングが最も重要

ビリーに対してもまずはバックステップで端までさがる。

近づいて来たら、立ち大キックをギリギリ届く間合いで出しつづけよう。連打でよい。

そして、当たったら連打をやめよう。するとビリーがジャンプしてくるので、奴が着地した瞬間に当たるようにサーベルを当てよう。着地前だと相打ちになってしまうぞ。

転ばせてしまえば、基本パターンその1が使えるのだ。三節根中段打ちをしゃがみ小パンチで誘うのだ。しゃがみ小パンチを出すタイミングは早め。遅いと雀落としが来てしまう。

まずこの大キックを当たるまでやる。



跳んできた着地にサーベルだ。

VS アクセル・ホーク

基本パターンその2

基本その2が使える。スタートと同時の間合いがベストの間合いだ。

奴をはじに追いつめてしまったらいったんバックしてやりなおせばよい。

VS ローレンス・ブラッド

スピンでかためて削ろう

はじまったら2回バックステップしてすぐに小キックで跳び込む。

相手がくらってもガードしても、着地後しゃがみ小パンチを連打する。これを、しゃがみ小パンチが届くギリギリまで続ける(通常4～5発)。

そして最後の小パンチにキャンセルをかけてブラッディスピン。これで奴の体力を削る。


しゃがみ小パンチでかためてしまおう。

スピンのあとは間合いがちょうどいいので再び小キックで跳び込み、あとはくり返しだ。相手がスピンで逃げても、すぐさま小キックで追いかけてかためるようにしよう。

VS ギース・ハワード

カッターのみで攻めろ!

こいつに対しては、ブラッディカッターのみで攻めるパターンがあるのだ。うまくすれば楽勝パーフェクトだ。

まず、スタートと同時にカッターを出す。すると奴は、烈風拳を出そうとするか、バックジャンプしようとしてカッターを食らう。

当たったら、バックジャンプして間合いを離し、しゃがんで待つ。

奴が再び近づいて来たら、スタートと同じくらいの間合いのときに再びカッターを出す。これは奴がバックジャンプしようとしてあっさり食らってくれるハズだ。

奴がラインで逃げたら、戻ってくるときにしゃがみ大パンチキャンセルサーベルを食らわす。

この間合いでカッターを出す。



ジャンプしようとして食らう。

VS ヴォルフガング・クラウザー

スライディングのみ

基本その2とはちょっと違うけど、スライディングのみで勝てる。

スタートと同時にスライディング。奴がくらったら起き上がりに、ガードしたらすぐさま再びスライディングだ。

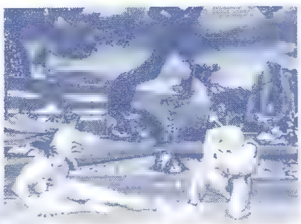
ライン移動で逃げられたら、戻ってくるところをしゃがみ大パンチキャンセルサーベルもしくはキャンセルブラッディスピンで対抗しよう。

VS リョウ・サカザキ

基本その2だ

まずさがって、奴が歩いて来たら、足の先がギリギリ当たるくらいの間合いでスライディングをガードさせる。

すると奴が技を出すので、それをガードする、もしくはすかったところに再びスライディングだ。


足の先だけを当てるようにしよう。

これをくり返せばOK。奴の飛び道具はライン移動で逃げよう。また、リョウのラインからの攻撃で、足払いをガードしたあとはスライディングを出せば、パターンに持ち込むことができるぞ。

まとめ

ローレンスは、タイミングをはかるパターンが多いので、慣れないうちはなかなかはまってくれなくて嫌な思いをするかもしれない。けどあきらめずにやれば、パーフェクトを取るのが楽なパターンばかりだ。日々練習あるのみ。

当て身は使ってこそ華

ギース・ハワード

あまりにも美しすぎる当て身投げ。当て身パターンを友達に見せてギースの魅力を教えてやろう。

MOMO

当て身と足払いで頂点を…

ギースはキャラクター的にかなり優れているので、クリアは難しくないだろう。

長い足と速い烈風拳。これと究極対空の当て身投げを使い、過去の栄光を取り戻せ！

クリアまでに必要なものは？ギースの基本

クリアするまでに、すべての必殺技を使うことになるだろう。どれか一つの技でも出せないというならば、今すぐに練習をして、完璧にしておこう。



一度倒したら、これぐらいのタイミングで中段を出せば…、

烈風拳などは、キャンセルで出せるのがベスト。いや、キャンセルで出せるようにならなければ辛いかも。大足払いや、しゃがみ大パンチにキャンセルできるようにしておいてほしいものだ。

ギース最大の幸せ、当て身投げパターン

ギースの楽しみの一つに、当て身投げがある。しかし、そうそう狙ってできる技ではない。ましてや、サギくさいCPU相手にきめるなどとは…。と思っているあなた、CPU相手にバシバシきめるパターンがあるのだ。これを覚えて気分爽快じゃ。



ほらきた、半月斬。中段→上段と素早く出そう。

それでは、どうやるかというと、まず投げる。投げは、当て身投げでも、真空投げ（↘＋C）でもいいが、普通の投げは避けたほうがいいかも。

投げたらすぐにバックダッシュで離れる（相手キャラによっては近づくこともある。使い分けが必要）。

そこで、相手が起き上がる前に中段当て身投げを出す。するとCPUは起き上がりに体当たり系の技を出してくるので、そこを上段当て身投げするのだ。

タイミングと正確なコマンド入力が必要なので慣れるまでが大変だが、覚えてしまえば当て身投げの連続で気持ちいいぞ。

各キャラ別対策

VS 山田十平衛　フフン…ポイッと投げ

やはり十平衛は1人目。避け率が低いからね。

まずスタートしたら、バックダッシュで離れよう。そこで十平衛が近づいてくるようならば、小キックで跳び込む。すると、結果は2通り。十平衛の後ろに着地するか、十平衛に小キックが当たるかのどちらかである。

後ろに着地したら投げて、当たったら、小足払い→大足払い→烈風拳とつなげて追いはらおう。

距離が開いたら、挑発をしてみよう。十平衛は時々近づいてくるので、そこを投げてみる。簡単に投げれるぞ。

VS キム・カッファン　当て身パターンの練習だ

前に書いた、当て身パターンが通用するぞ。

まず、小足払いで飛翔脚を誘い、そこを当て身投げ。すぐにバックダッシュをして中段当て身投げを出せば、キムは半月斬を出してくるので、そこを上段当て身で投げてやろう。



これぐらいの距離で出せば斬影がくるぞ。

VS チン・シンザン　意地でも当て身する？

まずなるべく離れて、小キックで跳び込む。するとチンは早く避けを出してしまい、ギースのキックが先に当たるのだ。連続技を入れてやろう。

もしガードされたら、着地で小技2発ガードさせ、中段当て身投げを出してみよう。時々、大太鼓打ちを出してくるので、上段当て身で投げてやろう。

VS アンディ・ボガード　斬影…フンッ！

アンディにも中段・上段パターンが通用するぞ。

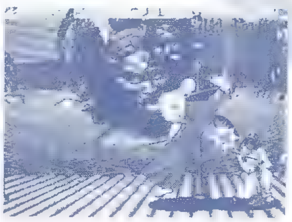
近づいて小足払いを出していると、小キックで跳び込んでくるので、くぐって投げるか、当て身で投げよう。

投げたら一歩、二歩前進してから中段当て身投げを出す。すると斬影拳を出してくるので上段で投げるのだ。

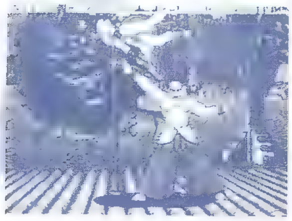
斬影拳を見てから上段を出しても間に合わないので、中段・上段を続けて出すようにしよう。

VS 不知火舞　真空投げを決めろ！

チンと同じく、離れて小キックで跳びこもう。たいてい舞はガードしたままなので、小足払い×2→立ち大キックと続けてガードさせよう。そこで一瞬間を置いてから投げてみる。舞が技を出そうとする所を投げてしまうのだ。



小足払い、大キックとつなぎ…、

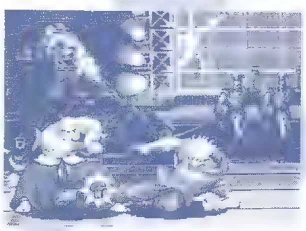


真空投げで決める。カッコイイぞ！

VS ダック・キング　当て身で楽勝

ダックにも当て身パターンが通用するぞ。

まずライン移動で逃げる。ダックが低いライン移動で追ってきたら必ず着地でスライディングを出すので、ガードしてから投げよう。



スライディングはガードしたら、投げ。

投げたらバックダッシュで離れ、中段当て身→上段当て身のパターンにハメよう。

もしパターンが崩れたら、画面端で逃げ小キックだけをしていよう。これだけでも勝てるぞ。

VS テリー・ボガード　ラインで逃げまくれ！

テリーにも当て身パターンが通用するが、ほかのキャラ



この後、必ずパワーウェーブ。ジャンプの用意をしておこう。

THE BATTLE

に比べ、多少やりづらい。
ライン移動で逃げるとテリーは追いかけてくるのだが、いつかギースとは関係のない方向に跳ぶときがある。この後、必ず着地パワーウェーブを出すので、先読みで跳び込み着地で投げてやろう。
離れて中段当て身を出せば、バーンナックルがくるのだが、誘うのが難しい。タイミングは少し遅めに出すのがグッド。

VS ビッグ・ベア
フフン…当て身パターン

ベアには、簡単かつカッコよく勝つ方法があるぞ。
まず、なるべく離れて挑発しよう。するとベアは小キックで跳び込んでくるので、そこを当て身投げだ。これの繰り返しだけで勝てるぞ。


これぐらいで挑発すれば…、


ハイきたね。当て身だよ。

時々、Gボムがくるが、落ち着いて上段当て身を狙おう。

VS 東丈
長〜い足を使え

かなりの強敵と思われがちの東。しかし、ギースにかかれば赤子も同然。
スタートしたら、一歩前進して大足払いを出す。東はハリケーンアッパーの出かかりで当たってくれるぞ。
そして、東の起き上がりに、長い大足払いの先を重ねておけば、また当たってくれる。これだけで勝ててしまうのだ。


こんな感じで重ねておけばいいよ。

また、東にも当て身パターンができるぞ。起き上がる所に近づいて中段当て身を出せば爆裂拳を出してくるので、それを上段で投げるのだ。が、非常に難しいので、一本負けてもいいと思うなら、やってみよう。

VS タン・フー・ルー
老人も当て身の練習台

当て身パターンが、ほどよくきく相手である。
スタートから大足払いを出していれば、跳び込んでくるので、上段で投げてやる。それからバックダッシュで離れ、また当て身パターンでハメる。多少タイミングがずれてもハマるので、気楽にいこう。

VS ビリー・カーン
烈風拳をミスるな！

ビリーには烈風拳で押しまくるのがいい。近くで撃つとまずいので、大足払いで追い払う。出すだけで逃げるので近づかれたら出そう。
離れたら烈風拳で押しまくり、跳び越してきたら着地に大足払いを狙おう。これだけでパーフェクトも狙えるぞ。
強襲飛翔棍はムリに当て身を狙わずに、しゃがみ大パンチで確実に返していこう。


この後、烈風拳出すのがベスト。

VS アクセル・ホーク
ギース一番の強敵

近づかれると非常に辛いので、バックジャンプ疾風拳で初めは逃げよう。
画面の端と端に離れたら烈風拳を撃ち、跳び越してきた所に大足払いを入れる。
アクセルが倒れたら、起き上がりにはダブル烈風拳を出しておこう。アクセルはバックダッシュで逃げようとするが、当たってくれるぞ。
とにかく、近づかれたら疾風拳と足払いで追い払おう。


ダブルは大きいぞ。

VS ローレンス
小キックの強さを証明

とにかく端に追い込みたいので、小キックで跳び込んでいこう。そこから、大足払い烈風拳で画面端まで追い込もう。
端までいったら、もう一度小キックで跳び込み、立ち小キックの連打。ローレンスは逃げようとするが、すべて小キックで止めてくれる。少し離れたらまた跳び込んでから繰り返そう。


強い、強い小キック。レバーを前に入れながらやるのが、いい。

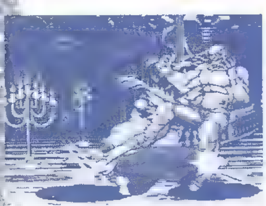
VS ギース・ハワード
ギースの名をかたるとは…

まともに闘っても勝ち目がないので、とりあえずバックダッシュで逃げてから烈風拳で押していこう。
ギースはすぐにライン移動で逃げるので、すぐにBボタンで追いかけよう。相手は当て身をやろうとするが、逆にこちらの攻撃が当たるので、そこから連続技を入れる。
端まで追い込んだら対東戦のように、大足払いだけでも勝てるぞ。

VS ヴォルフガング・クラウザー
大足払いは今日も健在

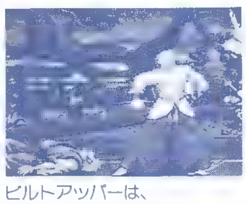
こいつも対東戦のように大足払いだけで勝てる相手。
スタートして少し近づいて大足払いを出せば、ブリッツボールの出かかりを倒すことができる。
起き上がる所に大足払いを重ねておけば、当たるかラインで逃げるかのどちらか。逃げたらBボタンで追いかけよう。なぜかよく当たるので、すぐに大足払いを出せば倒れてくれるぞ。
端まで追い込めば楽勝だ。

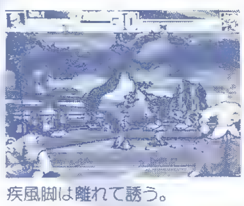

Bで追いかければ…、


なぜか連続で大足払いも当たる。

VS リョウ・サカザキ
ライン移動を当て身しよう

なんと、リョウには当て身パターンが通用するのだ。
最初はライン移動で逃げまわり、リョウが高いライン移動で追いかけてきたら当て身投げで投げる。これだけを狙っていけば、確実に勝てるぞ。
当て身パターンには二通りあり、近くでやればビルトアッパーを当て身投げでき、離れてやれば飛燕疾風脚を当て身できるぞ。


ビルトアッパーは、これぐらいの距離で誘う。


疾風脚は離れて誘う。タイミングを間違うと乱舞がくるぞ！

しかし、リョウの体力が点滅してから離れて中段を出すと乱舞を出してくるので注意しよう。

当て身はギースの華

ギースの当て身パターンはビリー、アクセル、クラウザーにもできるが、負ける危険が大きいので今回は書かなかった。負けてもいいならば、色々とためしてくれ。

下段ブリッツボールが決め手!!

ヴォルフガング・クラウザー

難しい難しいと嘆いているそこの君、暗黒の帝王を使えば楽々クリア!!

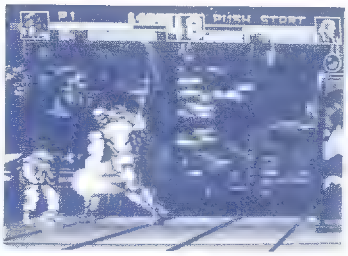
FRS-N,O

基本パターンその1 下段ブリッツ固め

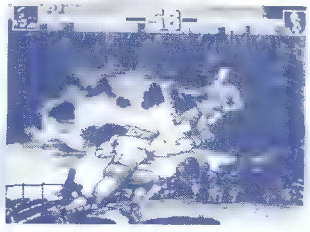
クラウザーのCPU戦で最も使う戦法。

相手に下段ブリッツを撃ちつつ歩いて接近し、画面端へ追いつめる。

追いつめたら、ひたすら下段ブリッツをガードさせ続ける。CPUはたいがい逃げないので、そのままKOできる。ほとんどのキャラに通用するし、お手軽な戦法だ。



ひたすら下段ブリッツで固める。



跳んできたら大パンチが対空に。

基本パターンその2 跳ばせて落とす法

下段ブリッツを撃っていると跳び込んでくるキャラがいる。このときに大パンチで返すというもの。

対東、タン、リョウといったところがその代表的な例だ。

基本パターンその3 レッグトマホーク法

大レッグトマホークを撃つと、それに反応して飛び道具を撃つ。しかし、レッグトマホークはその上をかいくぐって相手に攻撃できる。

対テリー、タン・フールーに有効。

基本パターンその4 上段ブリッツ固め

下段ブリッツだと固まらずに動き出す相手に使う。

対アンディ、リョウ用。

相手CPUキャラの順だが、特別な理由がなく、クリアだけを目指したいのなら山田十平衛スタートでいく。

鬼の山田も1人目なら、かなり楽だぞ。

キャラ別対策

VS 山田十平衛 基本通りでOK!!

まずは十平衛から。こいつにはパターン1の下段ブリッツ固めでいく。画面端に追いつめたら、密着で固めよう。

VS キム・カッファン 飛燕斬に注意!!

始まったら、バックダッシュで離れる。十分に距離を置いたら、下段ブリッツ連射。画面端に追いつめてパターン1に持ちこんだら、大パンチをガードさせて、間合いを1キャラ分離そう。密着したままだと、飛燕斬でバッサリ斬られてしまうぞ。

VS チン・シンザン 甘くみるなよ…

一応パターン1を使う。このとき、チンは避け攻撃で下段ブリッツをかわしてくるので、対十平衛戦のように密着するのではなく、1キャラ分離そう。

大太鼓腹打ちは、大パンチで返せるが、間に合いそうもないときはガードして、戻りに大パンチを当てよう。

画面端に追いこめば、もう勝ち。

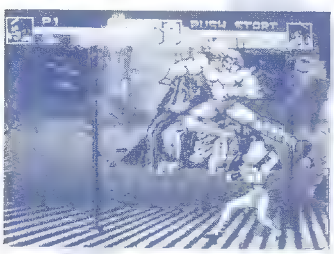
VS アンディ・ボガード 上段で攻めろ!!

アンディ戦は上段ブリッツで押していこう。こちらのブリッツに反応して、斬影拳、空破弾などを出されても両方とも上段に引っかかって燃えてくれる。

ライン移動で逃げられたら、こちらもBボタンのライン移動をガードさせ、着地したらすぐに上段ブリッツボール。

画面端で固めると昇龍弾で返されてしまうので、立ちパンチをガードさせよう。こうすると、たとえ昇龍弾を出されてもスカして燃やすことができる。

跳び蹴りをガードさせ…、



VS 不知火舞 ブリッツは効かないぞ

舞にはブリッツを撃つと、ムササビなどで逃げられてしまうので、彼女には使えない。そこで、斜めジャンプ小キックか、小パンチ（ボディプレス）をガードさせる。

うまく舞がガードしたら、一歩あるいて投げが決まる。

もしガードせずにくらった場合は、しゃがみ小パンチ×2→ブリッツボールで体力を削ろう。



一歩あるいて投げる。

VS ダック・キング 離れてブリッツを撃て!!

ダックは、下段ブリッツを離れて撃とう。

するとなぜか、ヘッドスピンアタックで突っ込んできて勝手に自爆してくれる。

もし、バックダッシュ中にヘッドスピンを重ねられたら、着地と同時に投げてやろう。



VS テリー・ボガード
パターンは2種類

パターン1の下段ブリッツ固めでもいいし、パターン3のレッグトマホークパターンでもいい。

テリーはすぐにラインで逃げるが、追うと避け&ライジングタックルで返されてしまうので、追わずに待て。

VS ビッグ・ベア
スパドロにだけ注意

ベアもパターン1にはまる。ただ、密着ではたまに立ち小パンチと相打ちになる（といってもこちらのほうがはるかにダメージ勝ちしているが）ので、ベアの立ち小パンチの間合いの外で固めよう。

さて、ラインで逃げられた場合だが、このときはすぐBのラインで追いかけて、着地後すぐ下段ブリッツで再び画面端へ追いこもう。

VS 東丈
跳ばれたら大パンチ

基本的に、パターン1とパターン2の中間の方法。

下段ブリッツを撃っているとスライディングや、跳び込みでかわしてくる。

スライディングのときはバックダッシュで間合いを開けて下段ブリッツを撃つ。

跳び込んできたら、立ち大パンチで撃墜できる。



テンポよくやれば、下段ブリッツ→大パンチ→下段…とはまる。

VS タン・フー・ルー
パターン2でねばれ

タンにも、下段ブリッツで跳ばせて立ち大パンチで落とす方法が有効。

大パンチで落としたら、タイミングよく下段ブリッツを撃てば、タンが着地と同時に再び跳んできて、きれいにパターンにはめることができる。

VS ビリー・カーン
画面端から下段ブリッツで

ビリーはリーチが長いので、うかつに手を出せない。スタート直後はバックダッシュで離れ、下段ブリッツボールを連射。結構、燃えてくれるし、ガードされても押していける。跳び込みは、例によって立ち大パンチで。

VS アクセル・ホーク
ビリー戦とまったく同じ

始まったら急いでバックダッシュ、下段ブリッツを連射する。アクセルは初め、トルネードアッパーで撃ち消してくるが、そのうちしびれを切らせて跳び込んでくる。そこへ立ち大パンチをお見舞いしよう。

VS ローレンス・ブラッド
固めるまでが勝負

スタートしたら、画面端まで下がる。画面端へきたら、バックジャンプ小キックを出すとブラッディスピンがくる。


画面端でバックジャンプ小キック。

先ほどのジャンプ小キックでこれをつぶし、下段ブリッツを撃つ。

リョウにも効く下段ブリッツ→大パンチパターン。


VS ギース・ハワード
ガードして投げろ!!

ギースに下段ブリッツボールを撃つと、疾風拳orジャンプ小キックで跳び込んでくるかのどちらかなので、疾風拳はガードし、跳び込みはガードしてギースが着地したところを投げてやろう。


着地を投げ。

VS ヴォルフガング・クラウザー
ライン移動の攻防

始まったらすぐライン移動する。相手がラインで跳んできたら、しゃがみ大キックを出すとなぜか返せるので、これのくり返し。


ラインで跳んできたところをしゃがみ大キックで返す。

VS リョウ・サカザキ
パターン通りでOK!!

リョウにも、下段ブリッツで跳ばせて大小パンチで返す黄金パターンが効く。虎煌拳がときどき、すり抜けてくるが、これはもう一度下段ブリッツで撃ち消すか、垂直ジャンプでよけよう。

ノーミスクリア目指すなら、帝王で決まり!!

…と、このように、単調なパターンで勝ててしまうクラウザーのCPU戦。

これから始めるなら、ぜひクラウザーで挑戦を!!

大したことじゃないけど大切なこと

対戦基礎

まずここで、餓狼スペの対戦に関する基本的なことをまとめてみよう。 C・LAN

スキあらば連続技だ――常に狙っていこう

餓狼スペシャルにあって餓狼伝説2にはないもの…それは連続技である。

餓狼2では無敵だったくらいポーズにやられ判定がついたため、餓狼スペシャルでは可能になっている。

これによって、僅かなスキが死に直結する可能性ができ、対戦はより緊張感のあるものになったといえるだろう。

多くのキャラが、ジャブなどの小技からつながる連続技を持っているので、接近戦では絶えず注意を払おう。また逆に、こちらが攻めているときも、連続技につながる小技をラッシュに多めに組み込み、常に狙っていこう。

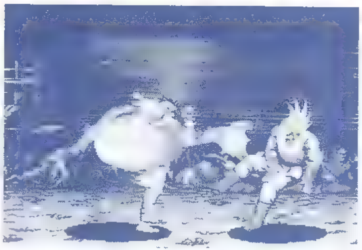


これが入りゃあ…ここからジャブ数発＋大パンチでほぼ気絶だ。

転び方の違いと起き上がりについて

餓狼スペでは、小の必殺技、避け攻撃をくらったときの倒れかたが特殊である。吹っとんで空中に跳び上がるものの、地上にすぐに着地するようになっている。完全に倒れる技は、大の必殺技、超必殺技、投げのみなので、当てたときもくらったときも注意しよう。

ここで起き上がりについても説明しておこう。起き上がりを攻めるのは有効だが、密着していればまず投げられてしまう（もちろん無敵の必殺技などを重ねた場合は別）。よって、攻めるときは、飛び道具や足払いの先を重ねるのがセオリーだ。無敵技で返されてしまう可能性はあるが、それはライジングタックルと飛燕斬、龍炎舞ぐらいのもの。この2つは横に攻撃判定が長く、返されやすいが、昇龍弾やタイガーキックはスカッてしまうので攻撃のチャンスだ。



昔はこのたんびにいちいち転ばされてたんだねえ。超強だったし。

ライン移動とその攻防

餓狼スペシャルのライン移動の性質は、餓狼2に比べてかなり異なっている。

餓狼スペシャルのライン移動攻撃は基本的にA～Dボタンのそれぞれで4種類（パンチとキックが同じキャラクターは2種類）。このうち、一般に使いやすいのは小キック。弾道が低くてスピードが速いためだ（中には小パンチのほうが強いビリーのようなキャラもいる）。

別ライン上のキャラを追いかける場合は、レバーニュートラルでのホーミングを用いる。ただ、キャラによっては返し技を持っているので、返されるようならば大で跳んでみたりするといい。まぁ、あまり多用はできないけどね。

また、相手の真正面より少しずれた位置から、レバーを入れっ放しで跳ぶのも有効。うまくやればめくりかどうかの見分けがつきにくく、これは受ける側にとっては相当にイヤな攻撃だ。



めくりを狙って連続技につなげ!



とりあえずさいならーっと。

今度は逆の立場で考えてみよう。相手がライン移動で跳んできたときにどうするか。最も信頼できるのがタメ系の無敵技、つまりライジングタックルと飛燕斬だ。めくられても関係がないし、出しやすいといいことずくめ。特に飛燕斬は出るのが速いため、自らライン移動して、すぐに追いかけてきた相手を迎撃することができる（ライジングタックルは出るまでに少し時間があるためガードされる）。

他の迎撃技としては、コマンド系の無敵技、足払い、避け攻撃などがある。ただし足払いは、間合いを離して先を当てなくてはならないため、今いち実用性は低い。かといって避け攻撃も確実とはいえず、出るまでに時間のあるものはガードされてしまう（さらにボタンを連打されると投げられてしまう）ので注意が必要だ。



へへッバカめえ!飛燕斬ッッッ!!



出るのが遅い避け攻撃は…、



こんなふうにポイッとやられてしまうぞ。

意外に見落とされがちなのが当て身投げと空中投げだ。全キャラの小キック（小パンチ）を投げられるわけではないものの、覚えておいて損はないだろう。空中投げを狙う場合、経験上一番投げやすいのがローレンスだ。練習すれば、わりと楽に空中投げできるので、なるべく狙っていこう。

やや表現が抽象的になってしまったけど、大体わかった?じゃあ、アナタのキャラのページへGO!!

餓狼スペシャル・対戦ダイヤグラム

	キム	舞	ビリー	テリー	クラウザー	チン	アクセル	東	アンディ	ベア	ローレンス	ギース	ダック	十平衛	タン	合計
キム		6	6	6	7	7	8	6	7	8	7	7	6	8	7	96(＋26)
舞	4		6	6	5	6	7	6	6	6	6	6	8	7	7	86(＋16)
ビリー	4	4		5	3	6	6	6	4	4	5	6	6	7	7	73(＋3)
テリー	4	4	5		6	6	5	5	6	5	4	5	6	5	5	71(＋1)
クラウザー	3	5	7	4		5	5	7	5	4	6	6	3	4	6	70(±0)
チン	3	4	4	4	5		5	4	4	6	5	6	7	6	6	69(－1)
アクセル	2	3	4	5	5	5		6	4	6	5	4	6	7	6	68(－2)
東	4	4	4	5	3	6	4		5	6	4	6	5	6	5	67(－3)
アンディ	3	4	6	4	5	6	6	5		3	6	5	4	5	5	67(－3)
ベア	2	4	6	5	6	4	4	4	7		6	4	4	4	6	66(－4)
ローレンス	3	4	5	6	4	5	5	6	4	4		4	6	4	6	66(－4)
ギース	3	4	4	5	4	4	6	4	5	6	6		3	5	6	65(－5)
ダック	4	2	4	4	7	3	4	5	6	6	4	7		5	4	65(－5)
十平衛	2	3	3	5	6	4	3	4	5	6	6	5	5		6	63(－7)
タン	3	3	3	5	4	4	4	5	5	4	4	4	6	4		58(－12)

三強＋団子＋じじい＝餓狼スペ

対戦ダイヤグラム

全体の構図がほぼ見えた！攻略の前に
まず目を通して相性をチェーック！

ほぼ煮詰まってきた感のある餓狼スペシャル・対戦ダイヤグラム。キャラ別にこの結果を検証してみよう。

キムの独壇場と化したキングオブザファイターズ

1位はキム・カッファン。強さの秘密はキャンセル半月斬での削り、無敵の飛燕斬、すぐ飛翔脚（&逃げ蹴り）、連続技…と数多くあり、欠点がまるで見つからない。通常技も小パンチから大足払いまで使える技がそろっており、最強の座をほしいままにしている。



もう何も言うこたあない。あんたが大将!!

2位は不知火舞である。これもひとえに大龍炎舞の恩恵といえるだろう。完全対空技になる上に、ガードされてもスキがあまりできない。花蝶扇の硬直時間も小さく、典型的な"跳ばせて落とす"キャラクターである。餓狼2のときには考えられなかったことだ。ジャンプモーションにスキがあったり、忍蜂が大のみになっていたりと弱体化した面はあるものの、二大必殺技の存在で十分おつりがくる。



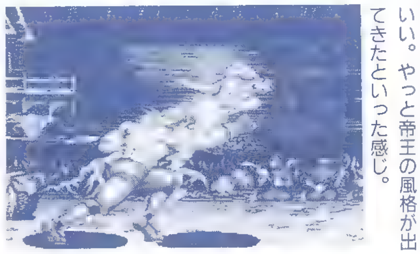
大龍炎舞で完全対応。3回くらえば死ぬってのがヒドイ（2段を）。

3位はビリー・カーン。小技からの中段撃ちはやはり強い。懐に入られれば確かに弱いが、驚異的なリーチの長さは相手にとって相当に辛い部分だ。ポイント数ではキムと舞が大きく水をあけた結果になったとはいえ、上位3人は4位以外と異なる質の強さを持つ。ほかのキャラがここに割りこむのはかなり辛そう。

主人公の意地でテリーが第二集団のトップ

4位はテリー・ボガード。近づいてラッシュに持ち込めばドトウの攻めを展開できるが、そこに持っていくのが辛い。そして大攻撃の振りの大きさにやや問題がある。

5位はヴォルフガング・クラウザー。とにかく下段ブリッツボールが強く、間合いに関係なくガンガン撃てるのがいい。やっと帝王の風格が出てきたといった感じ。



ウアーバチンバターン強し（ブリッツ・大パンチね）。

6位はチン・シンザン。急浮上したキャラの一人である。闘い方もだんだん完成に近づきつつある。小破岩激をガードされても反撃を受けづらく端に追い込めば、氣雷砲をまぜつつラッシュをかけることができる。

7位はアクセル・ホークだ。トルネードアッパーのスキが大きいことを除けば、特に欠点は見あたらない。ジャンプ大パンチがかなり強く、避け攻撃をもつぶすことがよくある。

8位は東丈。性能的にみて弱いとは思えないが、今ひとつテンポに欠ける。実は餓狼2のときからあまり変わっていないのでは（避け攻撃を除いて）。

もう一人の8位は、ストイックな弟、アンディ・ボガードである。空破弾がかなり使えるとはいえ、接近戦に弱いというのはかなり痛い。小斬影拳もガードされると反撃を受けてしまう。しかし闘い方がわかってきて、中間位置にじっと腰を据えている。ここから急激に上昇することは難しそうだが、逆に落ちることもないだろう。



完全に攻め方の変わったアンディ。

10位のビッグ・ベアとローレンス・ブラッドはともに決して弱いとは感じさせないが、数値化してみたら下位になってしまった。攻撃力が高い点はマル。

12位はギース・ハワード。やっぱり転落事故の後遺症が癒えていなかったか。ギースの持つ一つ一つの技自体は強いが、どうもそれがうまくつながりづらい（疾風拳を撃つと攻撃が止まってしまう）。何とかかつてのような威厳を取り戻してほしい。



レップーレップーダブレップーシップーケン……はい、僕のターンは終わり。

12位にもう一人。ダック・キングだ。通常技のリーチが短く、飛び道具もない。ブレイクスパイラルによる一発逆転性の高いキャラではあるが、なかなか現実は厳しい。

14位は山田十平衛。攻撃力の低さが、実はかなり影響しているのでは。手数は多いのにいつのまにか自分のほうが減っている、なんていうことはけっこうある。

明日はあるのか！がんばれ師匠！

一人ポツンと最下位街道をばく進中なのがタン・フー・ルーである。小技は強いが、結局押されてしまう展開になりやすい。エンディングからもわかるように、弱気で臨んだのがいけなかった（うそ）。キム少しポイント分けてやれよって感じだ。



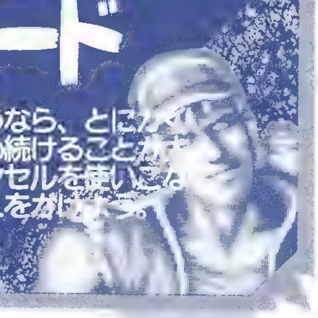
出た瞬間なら飛び道具を抜けられる撃放。

さて、どうでしょう。キム、舞、ビリー、タンはともかく、それ以外はまさに下剋上の世界。日々変わり続ける対戦ダイヤグラム。次号ではどうなっているかな（ないって）。

ラッシュだ、ゆけい！
テリー・ボガード

テリーを使うなら、とにかく近づき、攻め続けることが大事だ。キャンセルを使いこなしてラッシュをかけよう。

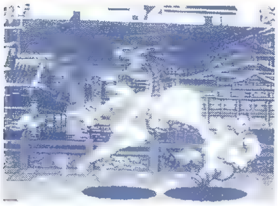
C・LAN



主人公でありながら、餓狼2では下位グループに甘んじていたテリーだが、スペシャルでは一味違うぞ。パッと見た目にはそれほど変わっていないようだが、必殺技のスキが少し小さくなっていたり、通常技がスピードアップしていたりと、細かい部分でのパワーアップがきいて、上位キャラの仲間入りを見事はたしたといえるだろう。

攻めろ攻めろ攻めろ！ とにかく近づくことが第一

テリーの対戦の基本は、相手に接近し、キャンセル技でガンガンラッシュをかける、というものである。



奇襲、接近用に小バーンが威力を発揮する。けど足元が弱い。

そのためには、ジャンプ攻撃や小バーンナックルなどでいかに近づくか、ということが大切になってくる。

ラッシュのきっかけとして重要なのが大足払い。その理由は「キャンセルのかかる技で最もリーチがある」ところにある。まずは大足払いをガードさせることから始まる。

これにキャンセルをかけ、パワーウェーブ、クラックシュートなどにつなぎ、相手を端に追いつめていくのである。

いざ追いつめたら、大足払いやしゃがみ小パンチ、しゃがみ大パンチをメインに、キャンセルをガンガンかけて攻めるのだ。あまり単調にならないように、たまにライン飛ばしを混ぜたり、キャンセルパワーウェーブのあと、続けて撃ってみたり…。

ライン移動で逃げられたら、すぐに小キックで追いかけラッシュを続ける。跳ばれたら避け攻撃などで対処する。



大足払いを出し、これがヒット（ガード）したときにコマンド入力を完成させれば…、



大足払いの戻りをキャンセルして必殺技が出る。これがキャンセルパワーね。



対空技にはできるだけ使おう。

ジャブが入れば連続技だ

ラッシュの目的は、主に相手の動きを封じ、自分のペースで闘うところにあるが、必殺技で削れる体力も馬鹿にならない。

そして、その間にしゃがみジャブが入ったら、即連続技につなごう。連続技の詳しい解説は82ページを見てほしい。

そのためにも、しゃがみジャブは接近戦にできるだけ取り入れるようにしよう。



ラッシュ時にはしゃがみジャブを多めに使い、入ったら連続技。ガードされたらしゃがみ大、パワーウエーブとつなごう。

遠距離時の闘い方

テリーは、元々遠距離戦には向かないキャラである。特に飛び道具でガンガン押されるとかなり辛いものがある。

こんなときは、いったん様子をみて、ライン移動なり、バーンナックルなり、垂直ジャンプを絡めて跳び込むなりするしかない。くどいようだが、テリーは相手に接近しなくては本来の力をほとんど発揮できないのだ。

対空技はライジングタックル以外では、避け攻撃、立ち小キック（遠距離）などを使おう。登りパンチなどもたまに混ぜるといいかも。

各キャラ別対策

VS テリー・ボガード ライジングに注意

ラッシュ中の注意はライジングタックルのみ。横に大きく伸びるので、キャンセルパワーなどを返される恐れもある。そろそろきそうだな、と思ったら少し様子を見てみよう。ただライジングは、ガードした位置によっては反撃できないぞ。自分が押されたときも同様だ。



横に伸びるライジングタックル。注意しよう。

VS アンディ・ボガード 端に追いつめろ！

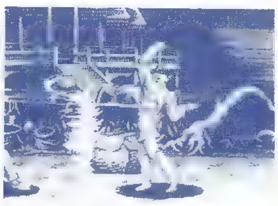
遠距離戦ではやや不利。空破弾にはライジングタックル、避け攻撃で（避けは位置関係によってはくらってしまう）。

一度端に追いつめたら、大足払いからのキャンセルをメインにガンガン攻めよう。相打ちが多いが、それでもかまわず攻める。空破弾は間合いの関係上、ガード後投げが入るぞ。

VS 東丈 ハリケーンやめれー

一度ハリケーンアッパーをガードしてしまうと、そこから攻めに転ずるのが難しい。

ただ、避け攻撃が弱くなっているので、跳び込みがまったくダメというわけではない。タイガーキックはすぐに反応しなければガードできるしね。



こうなってもあせらず騒がず、反撃のスキをうかがおう。

VS ビッグ・ベア 間合いをうまくとれー

間合いをどうとるかが実は問題。近いとジャイアントボムでパワーウェーブを抜けら

THE BATTLE

れてしまうことがある。また近くで立ち小パンチを出されているだけで、ほとんど何もできない。そんなときは、ライン移動で逃げるか、小バーンで無理矢理相打ちしよう。
また、遠間でのパワーウェーブは危険。スーパードロップキックでやられてしまうぞ。

VS 山田十平衛
小さいんですけど…

ジャンプ小キックで跳び込むのが有効。スライディングを潰すことができる。ただ、しつこくやると、くぐられて反撃されるので多用しないこと、間合いにも注意。
パワーウェーブはモーションが大きく、出かかりを消されやすいので、お見合い状態ではなく、何らかの技にキャンセルをかけて出すようにしよう。
通常技もテリーは大振りなため、近寄るのに一苦労する。
画面端同士で先読みすれば、センベイを大クラックで越えつつ当てることが可能だ（これは花蝶扇、パワーウェーブにもいえる。烈風拳はダメ）。



やや先読み気味で端同士に離れてクラック。決まれば気持ちいいぞ。

VS キム・カッファン
落ち着いて動きを見るのだ

押されることは覚悟の上で闘おう。飛翔脚は避け攻撃（キャンセルパワーウェーブ）で返すクセをつけよう。ライジングは下ためだから、どうしても動きが制限されてしまう。逃げ小キックでも返せる。
半月斬で削りモードに入ったら、ライジングで脱出できる。しかし、例えばしゃがみ大攻撃などからの半月斬はガード→ガードになるため、出ない。うっかりためを解除してしまわないよう注意。



ライジングアッパーは常に出せるようにしておこう。

VS 不知火舞
勝てんのか〜

花蝶扇連打にほとんどスキがなく、跳べば龍炎舞。とにかく意表をついた攻めをしなければペースをつかむのは難しい。バーンやクラックで何とか主導権をものにしよう。
しかしラッシュに入っても大龍炎舞で抜けられたりするので、辛い闘いになるだろう。

VS ダック・キング
ガンガン攻めていけ

ダックは飛び道具がなく、通常技もリーチが短めなので比較的闘いやすい。ガンガン押していこう。



VS タン・フー・ルー
遂に師を越えたか

通常技が強いので接近戦で押されやすいが、無敵技がないのでラッシュはかけやすい。ダック同様攻めまくろう。

VS ビリー・カーン
近づけないよ〜

懐に入るまで、いかにくらわないかが勝敗の鍵となる。小キックで跳び込んだり、小バーンなどを狙っていこう。一回近づけば断然テリー有利だが、中段打ちを絡めた小技系統で押され、何もできずに終わってしまうこともある。意地でも近よるべし。



小技に押されて動けないの図。無理矢理にでも近づこう。

VS アクセル・ホーク
東とはかなり違うぞ

トルネードアッパーはスキが意外にあるものの、テリーのジャンプが遅いので、跳び込みは危険だ。避け攻撃にも注意。跳ばれたら、対空技はかなり早めに出さないと潰されてしまう。

VS ローレンス・ブラッド
ビリー以上の強敵

技は大振りなものの、リーチがあるため、やはりビリーのように近づくのが難しく、近づければ有利に闘いを運べる。ただ、スライディングがあるのでラッシュを抜けられやすい。パワーウェーブの乱発は禁物（ブラッディカッターや相打ちサーベルが怖い）。かなりイヤな部類に入る相手。

VS ギース・ハワード
接近戦に持ち込もう

ビリー以降の相手には特に言えることだが、近よらなくてはまったくお話にならない。しかし近づくのがこれまた難しい。
バーンやクラックは、烈風拳に突っ込んでしまうことが多いので注意。立ち大キックで接近してくるところが狙い目。避け攻撃やライジングタックルで反撃だ。
もし近付くことができたら、足払いからのキャンセル技をメインに攻めよう。これなら当て身投げもされないしね。

VS ヴォルフガング・クラウザー
追いつめろ〜

やはり近づくまでが勝負。ただしクラウザーの技は振りが大きいため、ほかのキャラよりは多少やりやすいはずだ。
パワーウェーブをレッグトマホークで跳び越えられる（くらう）のと、ジャンプ攻撃がくらい投げされやすい点に注意。ライン移動はすべてしゃがみ攻撃で返せる。連続技を入れることもできる。



かなりラッシュをかけやすいクラウザー。一度追いつめたら逃がすな。

まとめ

テリーの場合、相手にかかわらず、接近戦に持ち込むことが勝利の秘訣だ。また、キャンセル技は、最低大足払いパワーウェーブだけは出せるようにしておこう。



ヒットアンドアウェイで切り抜けろ!!

アンディ・ボガード

弱体化された数々の技・失地回復な

超裂破団団

間合いをつめるときは小空破弾

餓狼2の悪名高き斬影ハメのせいで、今回アンディは技の数々が弱体化されてしまった（一部ではアンディが舞ちゃんに好かれているのを嫉妬した開発者の陰謀という説もあるらしい）。

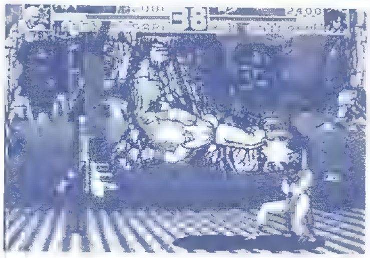
全体的にキャラの速度が上がっているスペシャルなのに、アンディの立ち&しゃがみの小キックは餓狼2より大幅に遅い。

飛翔拳はやられ判定が大きくなり、斬影拳は溜め技になってしまった。しかも小はガードされると硬直時間が長いせいで、必ず反撃をうけてしまう。大はガードされると大幅に離れてしまうが、かえって反撃を受けないだけ、小よりは使える。



写真① もう小斬影拳は連続技のシメにしか使えない。

唯一強くなったのは小の空破弾。この技は2段技になり、餓狼2よりもスキが小さくなった。ただし、いくら2段技とはいえガードさせる角度が悪いと、くらい投げ（ガード投げ）されてしまうので気をつけてほしい（写真②・③参照）。



写真② これは悪い例。当てる位置が高すぎ。

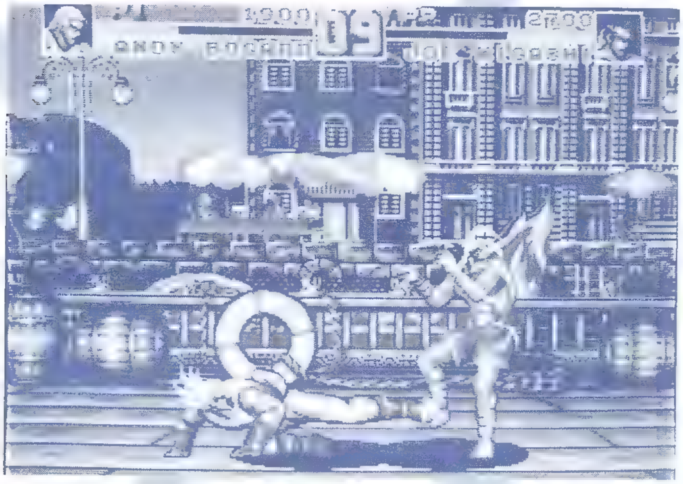


写真③ こんな感じで当てるのがベスト。

この新生空破弾で跳び込んで、しゃがみ小パンチから通常技をピシピシ当てていく戦法が有効だ。

この仕上げに立ち小キックキャンセル飛翔拳といきたいが、今回はスキが大いので、立ち小キック・しゃがみ小キックというパターンを織りこもう。立ち小キックキャンセル飛翔拳と思わせて、避け攻撃を出したところをしゃがみ小キックを当てるわけだ。

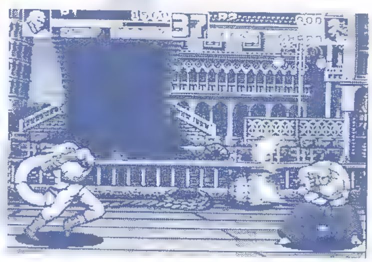
さて、立ち小キック・飛翔拳のかわりに、今回はしゃがみ大パンチキャンセル飛翔拳というのも使える。しゃがみ大パンチをガードさせると大幅に距離があくので反撃されにくい。この前にしゃがみジャブ等ガードさせておこう。



立ち小キックキャンセル斬影拳と思わせてしゃがみ小キック。

使い道がまるでない!? 小斬影拳

今回の小斬影拳は使い勝手が悪い。なぜか気づいた人はどれだけいるかわからないが、実は移動距離が伸びているのだ。小斬影拳で相手の目前まで瞬間移動し、小技or投げといったトリッキーな戦法がとりにくくなったのはこのせい。それでも、飛翔拳の陰から小斬影拳で瞬間移動する、といった程度の戦法はまだ有効なのでこれは多用したいところ。



移動は飛翔拳を盾にして斬影拳（or空破弾も可）。

基本戦法の組みたて方法

まずは、少し離れて飛翔拳。ガードor垂直ジャンプするようなら、もう一発小飛翔拳を撃って、すぐに小斬影拳。または、少し歩くか下がるかして小空破弾をガードさせて、しゃがみジャブを出す。このとき、ジャブがヒットしたら、もう一発しゃがみジャブ→小斬影拳の連続技を狙おう。

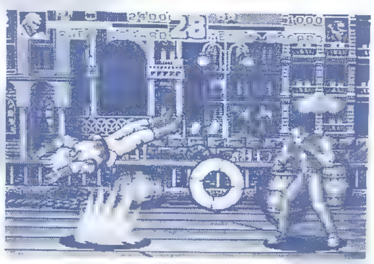
しゃがみジャブがガードされたら、通常技を1～2回ガードさせ、立ち小キック（orしゃがみ大パンチ）キャンセル飛翔拳、または立ち小キック→しゃがみ小キックの2択だ。

対各キャラ別対策



VS テリー・ボガード 空破弾がどこまで通用するか!?

テリーの大足払いキャンセルパワーウェーブからのラッシュは脱出困難ではあるが、アンディなら、大足払いのあとすぐに大空破弾が出せる。この方法は、たとえキャンセルパワーウェーブでも抜けられる。それは、空破弾の出始めはアンディの下半分が無敵になるため。タイミングがよければ大空破弾がめくりで当たるし、悪くても向こう側へ逃げられるぞ。



地を這う飛び道具には、空破弾の下半身無敵を利用する。



VS アンディ・ボガード 押した者勝ち!!

とにかく、先に飛翔拳で押しまくれたほうの勝ちとなるだろう。飛翔拳は上方向にも結構攻撃判定が大きいので、跳びこみ防止にもなる。斬影封じのしゃがみ小キックもときおり混じえておこう。



VS 東丈 技のスキに空破弾を叩きこめ

東が最も嫌うのは、やはり空破弾だ。といってもやみくもに空破弾ザルになっても避

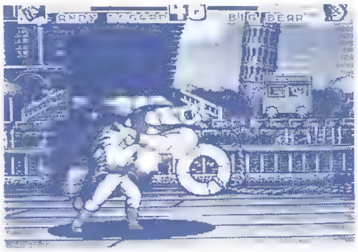
THE BATTLE

け攻撃で落とされてしまうので、ハリケーンアッパーの隙や大振りの技の隙に入れる。
また、前よりは多少、跳び込みも狙える（スライディングに勝てる間合いがある）ぞ。

VS ビッグ・ベア

避け攻撃を駆使せよ

餓狼2のころは五分五分のいい勝負だったベア戦も、今回はアンディが不利。キャンセル飛翔拳はまず決まらないし（全部、避けが余裕で間に合う）何といっても立ち小パンチを出されているだけで、こちらの攻撃をことごとく止めてしまう。



ジャイアントボムは避けで返すのがベスト。

避けには避け、ベアのジャイアントボムは避けで返す。あとは間合いを離した大空破弾が使える。

VS 山田十平衛

小空破弾でバリバリ攻めろ

十平衛には、あまり間合いを考えずに小空破弾を出せる。ここから、しゃがみジャブにつなげて先手先手で攻撃しよう。

VS チン・シンザン

足クセの悪さに注意

餓狼2のころよりも、こちらに分がある。ただ、気をつけるのは、しゃがみ大キックやジャンプキック。足関係は結構強いので甘くみないように。

VS キム・カッファン

飛翔脚を誘え!!

キムは飛翔脚が大幅にパワーアップ、どこで飛翔拳を撃とうと踏まれてしまう。
しかし、飛翔脚をガードできれば、一瞬置いて小空破弾を出すと、キムの戻りに当たるor地上でガードさせれて、かつ反撃を受けない。つまり削り勝ちというわけだ。深追いすると飛燕斬を溜められてしまうので注意すべし。

飛翔脚をガードすればこっちのもの。空破弾で反撃!!



VS 不知火舞

跳び込んじゃダメ!!

あることが発覚するまでは、5：5だった舞戦。しかし、大龍炎舞が完ペキな対空になっていることが判明し、若干こちらの不利。
飛翔拳・小斬影拳で間合いをつめて闘え。



「だあっ!!」だから跳びこんじゃだめっつーてんのに…。

VS ダック・キング

大斬影拳を狙え

ダックにはあまり空破弾は使わないほうがいいかも。めりこみすぎると、体力点滅時ならブレイクスパイラルのえじきだ。
こちらとしては、ダックのモーションの大きい技の後に大斬影拳を叩きこみたい。

VS タン・フー・ルー

大足払いに要注意!!

大攻撃のくせにスキの小さい足払いに当らないようにしたい。跳び込みは立ち大キックで返せ。主に飛翔拳で押さえこむ試合展開にしよう。

VS ビリー・カーン

反撃のスキを与えるな!!

ビリーには小空破弾からのラッシュに持ちこんで強気にせめよう。バクチで避けを狙っても結構当てることができる。



とにかくビリーには先手で押しまくれ!!

VS アクセル・ホーク

遠距離を保て

アクセルの避けは異様なリーチを持つ。離れているつもりでも実は避けの間合いだったりする。大空破弾から避けを抜けてアクセルの足を攻撃できることも覚えておこう。

VS ローレンス・ブラッド

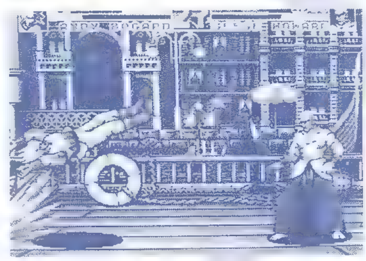
一気にたたみこめ

この闘いは近距離戦がいい。ローレンスの小攻撃は技の出が遅いので小技でローレンスの動きを封じこめる。

VS ギース・ハワード

空破弾、昇龍弾を活用せよ

ギースのラッシュは空破弾で抜けよう。ダブル烈風拳と疾風拳にだけ気をつければいい。疾風拳は一度ジャンプでかわして小斬影で間合いをつめる。歩き大キックは、昇龍弾で対抗だ。



烈風拳しか能のない奴には空破弾でOK。ただし大足払いキャンセルレイジングストームには注意されたし!!

VS ヴォルフガング・クラウザー

上段ブリッツに注意

クラウザーの上段ブリッツにさえ気をつければこちらがやや有利。うまくラインでかくらんして接近しよう。不用意な斬影拳、空破弾はすべて上段ブリッツのえじきだ。
こちらのほうが分があるので落ちついていこう。

超裂破弾も駆使して闘え!!

今回、キャラ勝ちによるアドバンテージはアンディにはない。超必殺技も逆転を期して実戦導入しなければ勝機は見えない。
ここではスペースがないが74ページに超裂破弾を使った闘い方を伝授するので、そちらのほうもあわせて参考にしていただきたい。



東といえばハリケーンアッパー。他に何が思いつく?前作ならこれに避けが加わったが、今回は全キャラ中最も使える避け攻撃、ではないので、対戦していて何かもの足りないと感じてしまうのだ。

ではまず、東の弱点、欠点は何か?対戦攻略で初めにこんなこと書くのもなんだが、欠点を補う、ということで、東は強くなれると思うのだ。

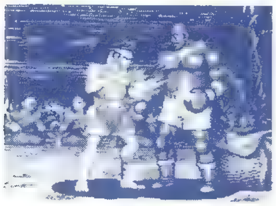
押しが弱い

決定的な東の欠点がこれ。テリーやキム、それから同タイプのアクセルなどのように、一気に攻めこむ、連続技で押さえこむ、ということができないのだ。原因は、キャンセルをかけて有効となる必殺技がハリケーンアッパーだけで、



相手のスキを突いて入れる連続技が、どれも次につながらないものばかりだからだ。また、大抵押しの強い系キャラが多用してくるキャンセル技のなかに「大足払いキャンセル」があるのだが、東はこれができない。大足払いは、当たれば相手が転んで次の主導権を握れるし、ガードされてもキャンセルして必殺技を出していける。しかし東の場合、ガードされたらそれでおしまい。必然的に相手を転ばす機会が少ない、ということになる。

他にも、一気に間合いを詰めながら攻撃する、という技がないのも押しの弱さに一因している。一応、スラッシュ


必然技は、どれも次につながらない。単発なのだ、すべて。

キックがあるのだが、やはり他のキャラの技と比べると性能落ちしてしまう。

これらの欠点を克服するには

必殺技に関しては、これはもう仕方がない、といったところ。そこで、キャンセルに使う通常技のほうに期待をかける。

まず、大足払いが使えない代わりに、ライン飛ばし攻撃を使う。これは前作でもそうだったが、今回はさらにライン飛ばし攻撃そのものの性能


スライディングはガードされたらおわり。確実に入る、というとき以外使ってはいけない。

が良くなっているのでどんどん使っていこう。相手に接近したらライン飛ばしだ。

次にしゃがみ大パンチ。この技は意外にノーチがあり、判定もかなり強いものをもっている。

そして立ち小キック。この技は出るのが遅いが、リーチは相当なもので、テリーの立ち大キックよりも長い、と言えばどれほどのものかわかってもらえると思う。

これらの技を、中間の間合い、だいたいラウンドスタート時より少し近い程度の間合いのときに繰り出していき、相手に触れたらキャンセルをかけてハリケーンアッパーの小を出していくのだ。ハリケーンの次には、もう1度ライン飛ばしがいいと思う。もしくは続けてハリケーンだ。

東は1つ1つの通常技は性能がいいものがそろっている（スライディングは別）ので、1つキャンセルして必殺技を出したら、次へのつなぎにリーチがあり判定の強い技、すなわちライン飛ばしを使うのだ。言っていることがよくわからない、という人は、テリーの闘い方を想像してみよう。大足払い・パワーウェーブのあと、大抵バーンナックルかクラックシュートで開いた間合いを詰めつつ攻撃してくる。画面の端などの場合はもう1度大足払いなどだ。東の場合は、これがクラックや小バーンではなく、ライン飛ばしや立ち小キックという、長くて判定の強い通常技、になるわけだ。


ハリケーンとハリケーンの間のつなぎに、ライン飛ばし攻撃を使う。

ただし、攻めが単調にならないように、ライン飛ばしすべてにキャンセルをかけるのではなく、途中でわざとキャンセルをかけずにライン飛ばしを2回続けて出したり、足元がおろそかならスランディングを出したりしてみよう。

遠距離戦時は?

当然ハリケーン小を連発することになるだろうが、それだけではかわされたり跳び込まれたり、ライン移動で逃げられて終わりだろう。そこで、大ハリケーンを混ぜながら、少しずつ距離を詰めていこう。東のベストな間合いは一番最初にも書いたとおり、スタート時よりも少し狭い程度、ライン飛ばし攻撃がギリギリ届かないくらいの距離なのだが、別に無理して近づくこともないので、何ならず～っとハリケーンを撃ち続けて構わないのだが。ただ、それだと大きなダメージをあたえることができないので、間合いを詰める、というわけなのだ。


遠距離戦で威力を発揮するハリケーンアッパー。撃ち続けるか、近づくか…。

ちなみに、近づくときは歩いていこう。相手がハリケーンをガードしそうなら、小スラッシュで一気に接近しても構わないが、くれぐれもめりこんでしまわないように、遠間からだすこと。

防御に関して

これは重要なのできちんと習得しておこう。

まずは避け攻撃。多少先読みが必要になる。これにキャンセルをかけてハリケーンを


避けが間に合いそうにないときや、手堅くいきたいときはコレ、立ち大キック。

出せば一石二鳥だ。ただし避けが間に合いそうにないときは、立ち大キックの回し蹴りを使おう。これはかなり強いが、キャンセルをかけられないのがつらいところ。

余裕があるならタイガーで落とすのもいい。が、同じ余裕なら避けキャンセルハリケーンのほうが有益だろう。

連続技に関して

もしも乱戦で小足払いや小パンチが当たったら、立ち小パンチに変えて連続して小パンチを叩き込もう。このときレバーは相手方向に入れっぱなしで、ボタンはタイミングよく、目押ししていく。立ち小パンチが遠距離時のジャブになったらとどめの立ち大パンチを決める。お手軽で強力な連続攻撃だ。これはジャンプ攻撃からもつながるぞ。

跳び込みから一気に相手を気絶させるものとしては、次のジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチキャンセル大爆烈拳がある。ただし跳び込み位置が遠いと爆烈拳が決まらないので注意。

それでは最後に、各キャラ別のワンポイント的アドバイスをしていこう。

キャラ別対策

VS テリー・ボガード

ラッシュにはまるな

テリーにはライン飛ばし攻撃を多用していこう。接近したら不利なので、遠距離では

THE BATTLE

ハリケーンを惜しみなく連発していこう。
もしラッシュにはまったら、ライン移動で逃げるか、小足払いできり抜けよう。



ラッシュを抜けるにはこれが重要。小足払い。

VS アンディ・ボガード
空破弾に注意

ハリケーンは決して単発で撃たないこと。空破弾が怖いからだ。必ずキャンセルしてから出そう。
この対アンディ戦は避け攻撃をメインに狙っていこう。



前作より当て（抜け）易くなった飛翔拳。対アンデイ戦は避けだ。

VS 東丈
跳び込みとライン飛ばしが重要

ポイントになるのは、いかにハリケーンを先読みして跳び込むか、と、接近戦でライン飛ばしを当てるか、だ。

VS ビッグ・ベア
連続技を決めろ

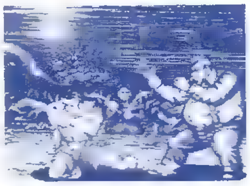
中間距離でのハリケーンは危険なので、遠距離戦をするか、一気に跳び込んで、小パンチの連続技で勝負を決めよう。スライディングも意外と狙える。

VS 山田十平衛
避けとスライディングだ!

やはりハリケーン連発は危険。スライディングと避け攻撃をいかにうまく使えるかにかかっている。十平衛のスライディングが届かないくらいの距離で、スライディング、避けを狙っていこう。

VS チン・シンザン
小技を使え

ハリケーンを使うのはキャンセル時のみか、遠間で、チンが溜めていないときだけ。
中間距離ではライン飛ばしを狙い、接近戦では小足払い、しゃがみ小パンチなどを積極的に使っていこう。



接近戦では破岩激に注意。これを防ぐためにも、小足、しゃがみ小パンチを使う。

VS キム・カッファン
キャンセルハリケーンは×

ライン飛ばしキャンセルハリケーンなどは飛翔脚で踏まれる恐れがあるため、使わない。対キムは通常技で勝負するのだ。飛翔脚は立ち小パンチで落とし、もし地上で当たったら続けて大パンチを入れる。



うっとうしい飛翔脚は立ち小、大パンチで応戦。垂直ジャンプ大、小キックでも可。

接近戦では小足払いを多用し、少しでも離れたらライン飛ばし、跳び込みからの連続技を狙う。

VS 不知火舞
ライン飛ばしにかけろ!!

強敵だ。中間～遠間でハリケーンアッパーを連発していくか、ライン飛ばし攻撃を舞の足払いに引っ掛けよう。
こちらから舞に跳び込むのは問題外なので、ライン飛ばしに神経を集中するしかない。

VS ダック・キング
ニードルローに注意

避けをメインに狙っていって、Hスピンアタック、跳び込みを防止する。何度も避けのコマンドを入力していれば、出なくても立ち小パンチがHスピンに当たったりするだろう。むしろ注意するのはニードルローだ。少し様子を見たりして、ニードルローを警戒するのだ。

VS タン・フー・ルー
ハリケーンで押すしか!

立ち小キック、避けなどが背の低さからまるで当たらないため、ハリケーンとライン飛ばしで闘うしかない。とにかくこの2つを多用しよう。



これが嫌なのだ。

VS ビリー・カーン
フェイントを駆使せよ!

中間距離でうろうろされてるだけでどうしようもなくなるので、立ち小パンチや小足払いなどのフェイントを混ぜつつハリケーンを出そう。
フェイントに引っ掛かってとんできたら、早目の避けか立ち大キックで撃墜だ。

VS アクセル・ホーク
先読みを磨け

地上で飛び道具を撃ち合っていては不利（アクセルは跳び込みが速くて強く、避けも強力なため）なので、トルネードアッパーを先読みして跳び込みからの連続技で勝負する。



フェイントに掛かってとんできたら、立ち大キックで迎撃だ。これ重要。

VS ローレンス・ブラッド
スライディングが決め手…?

ブラッディスピンを溜めていないとわかったら、スライディングを入れるチャンスをうかがうのだ。また、ローレンスは対空技が弱いので、跳び込みからの連続技で攻めてもいい。

VS ギース・ハワード
嵐を呼べ!

楽な相手だ。ハリケーンを撃ちまくって、接近戦になったらライン飛ばしを使えばいい。ギースの大足払いに一方的に勝てるからだ。



対ギース戦で大活躍!ライン飛ばし攻撃。

VS ヴォルフガング・クラウザー
スライディングだけしか……

意外に嫌な相手だ。上段ブリッツがあるためハリケーンは多用できないし、跳び込みもほとんど立ち大パンチで返されてしまう。そこで、スライディングでブリッツボールの下を潜りつつ攻撃し、接近したら小足払い・ライン飛ばしなどで攻めよう。ただし、頼みのしゃがみ大パンチやライン飛ばしも、当て身される危険があるのを忘れないこと。



クラウザーの中段当て身はリーチがある。注意。



ビッグ・ベアはパワーだけの単純キャラだと思われがちである。ある意味では正解なのだが、ベアは攻めても守ってもよしのバランスのとれた正統派ファイターなのだ。

リーチのある立ち小パンチや立ち小キックでペチペチと相手にプレッシャーを与えながらジャイアントボム(以後レディーと表記)でガンガンと押し、スーパードロップキック(スパドロ)でとどめの一撃…、とまあこのような攻めがポピュラーではあるが、ベアの戦法はそんな単調ではいけない。ここではベアの戦術についていろいろ述べていこう。

接近戦に持ちこんでベアのペースにせよ

ベアはジャンプしての跳びこみがかなり強くなった。どう強いかというと跳びこみスピードが少し速くなり、返し技をくらいにくくなったのだ。これは飛び道具のないベアにとってはかなりウレシイ。遠距離戦ではベアはスパドロ以外に攻める手だてがないので、とにかく相手のスキを見ては前進or跳びこみというクセをつくろう。


地味だがつよ〜い。しかもパワーばつぐんだぞ。

接近したら小技をペチペチと当てに行く。ベアの立ち小パンチはリーチがあるうえにスキが小さいので、けん制にはもってこいの技である。さらにここからレディーを狙っていくわけだが、しゃがみ小パンチからのレディーにこだわらないことが大切。大足払いを出してみたり、ライン飛ばしをキャンセルさせて出したりして、とにかく相手にこちらが何を狙っているか読ませないようにしよう。当然レディーをわざと出さずに小パンチ↓大足払いとしたり、大レディーをまぜたりするのも忘れずに。


キャンセルしてのレディー。ベアの基本中の基本だ。


レバーを下に入れてもこの技が出るってのがミソなわけ。

また立ち小パンチをガードさせた後、少し前進して立ち小パンチorしゃがみ小パンチを出して相手に反撃のスキを与えないのも一つの手だぞ。

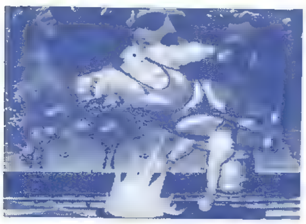
スパドロを駆使して攻めまくれ

ベアにとっての最終兵器的な感のある必殺技のスーパードロップキック(スパドロ)。今回は出しやすくなったためより戦術的に使えるぞ。使いやすくなったワケは、

①ゲーム中のタイムにして約6秒で溜まる(=出せる)。

②Dボタンを押している間に他の必殺技を出しても溜めが解除されない。

の2点である。特に2はオイシイ。これを利用した戦術としてDボタンを押しつつ小パンチやレディーで相手を端に追いつめ、適当なところで最弱スパドロを出してガードして相手をそのまま投げてしまう戦法がある。溜め時間が多いとスパドロのパワーは上がるのだが、ガードされたときにベアの体が相手にくいこみ、投げ返しをくらうので、最弱スパドロを出すわけだ。応用としてファイアーブレスを出してガードさせた後にスパドロを出すのもいい。ただしガード投げばかり狙うのは男らしくないぞ。


パワァウエー…ビシィッとね。


ガシィッ!このあと投げが…ウヒョヒョ。

今度はパワーをためたスパドロを相手に当てることを考えてみよう。30秒以上Dボタンを押しっぱなしにしたスパドロの強さは超必殺技クラスの破壊力がある。これを普通に出してもまず当たらないでガードされる。ではどうするか?答えは一つ。相打ちを狙うのだ。特にテリーのパワーウェーブやギースの烈風拳には合わせやすい。ダメージは相手のほうが多く受けるのでプレッシャーを与えられることマチガイないぞ。

地味でも使えるぞ!投げ技&ベアクロー

ベアといえばやはり十平衛に匹敵する投げ技抜きには語れない。新技のベアボンバーはダメージもあまり大きくない上にコマンドがムズかしいのでオススメできないが、同じく新技のベアハッグは入れにくいもののパワーは超強力。ジャンプからのすかしベアハッグやライン転がりベアハッグを狙っていこう。


フンフンフン、パワーは超必殺クラス(対戦のみだが)。

またラリアットドロップなどの投げ技も健在。投げ間合いも広いので跳び蹴りなどをガードしたらバンバン投げてしまおう。

今度は避け攻撃のベアクローだ。この技の利点はリーチの長さと出ている時間の長さだ。飛び道具を近くで出されたらほぼこれで返せるぞ。ただし地をはう系統のもの(例ハリケーンアッパー等)は足に当たってしまうので注意!

これらをふまえて、各キャラ別に対応した攻略をしよう。ただし攻略はあくまで参考、対戦はパターンではないぞ!!

キャラ別対策



VS テリー・ボガード

立ち小パンチとスパドロを活用せよ!

テリーの怖いところはやはり連続技にある。接近戦はの

THE BATTLE



ベアクローガヒット!ここからキャンセルスパドロか?

ぞむところだが、密着状態で技をくらったら負けたと思ってもいいだろう。
バーンナックルやクラックシュート、大足払いなどはこちらの立ち小パンチで消せる。切り札としてDボタンはずっと溜めておこう。

VS アンディ・ボガード
カウンター狙いで勝負だ!

斬影拳や飛翔拳、空破弾などに避け攻撃を合わせていこう。対アンディ戦ではとくに接近戦に持ちこむ必要はないが、端に追いつめればやはり有利だ。
避け攻撃をガードされたらキャンセルスパドロからの投げを狙うもよし、お子さま的に大キックで跳びこむのも有効だぞ。

VS 東丈
スライディングが超ライバル!

ハリケーンアッパーがとにかくやっかい。レディーで抜けづらい上に連発されるとライン移動で逃げるしかない。
跳びこむときは決して遠間からは跳びこんではならない。むしろタイガーキックで落とされる覚悟で近くから跳びこもう。遠間からのスパドロ↓投げなど駆使しないとツライ相手だ。

VS ビッグ・ベア
史上最大のパワー対決

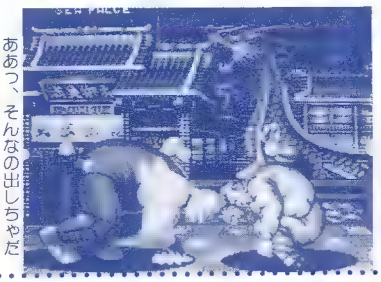
お互いに狙ってくる技が同じなのでやりにくいことこの上ない。遠間から小レディーで近づいて避け攻撃をワザと出させたり、すかし投げやライン飛ばしなどさまざまな手で攻めていこう。大攻撃をいかに確実に当てるかがポイントだ。

VS 山田十平衛
今回は対等に闘えるぞ!

スライディングの弱体化とレディーの判定強化で、そうそうレディーをかえされなくなったぞ。十平衛は跳びこんでからの猫じゃらしなどを狙ってくるので、こちらもレディーやスパドロからの投げや小パンチ押しで対抗しよう。小パンチはしゃがみを多用したほうがいい。

VS チン・シンザン
レディーは禁物追いつめられるな

レディーを小破岩激で止められるのがイタすぎる。ライン移動でかく乱しながら攻めていく以外勝ち目のない相手だろう。



ああっ、そんなの出しちゃだめっていってるでしょ!

VS キム・カッファン
半月斬が恐くてレディーが出せるかってんだ!

とにかく追いつめられないように、氣雷砲↓小破岩激で固められたらジ・エンドだぞ。
レディーを半月斬で返されるのだがそう毎回できるワケでもない。いかにレディーを活用するかがポイントだ。大キックで跳び込んでからのベアハッグを狙うのもいい。でもやっぱりキムは強い…。

VS 不知火舞
あいかわらずベア有利か?

今回はレディーを避け攻撃で返されるのだが小、大のレディーをまぜることで返されにくくなる。また全体的にベアが押していく形になるので、舞使いには悪いがガンガン押していこう。ただし足払い系の技には注意。

VS ダック・キング
ガードブレイクスパイラルに注意!

攻めのパターンを読まれないようにしていけば特にコワイ相手ではないのだが体力が少ないダックにはブレイクスパイラルがある。接近戦で小パンチをペチペチやってると吸いこまれるぞ。赤くなったダックには距離をおいて一発技を狙おう。



これは危険すぎる。ブレイクスパイラルがきても知らねーぞ。

VS タン・フー・ルー
ひたすら待ってたえるのだ

攻め技が決め手に欠けるタンが相手なら距離をおいて待つこも手だ。当然Dボタンを押しておくこと。タンは箭疾歩か跳びこみでしか攻めてこれないので(衝波はカンタンに跳びこめる)それに対して避け攻撃や垂直ジャンプの大キックなどで返していこう。

VS ビリー・カーン
お子さまモード発動だぜい!!

ビリーに対してはお子さまモードに入って大キックで跳びこみまくろう。ビリーは確実に落とせる技がないので意外にラクに跳びこめる。あとは小技をペチペチ当てながら投げを狙う悪魔ベアに変身しよう。



VS アクセル・ホーク
頭使えよ!トルネード野郎!!

トルネードアッパーが少々やっかいだが先読みで跳びこんでいく戦法が意外に有効だ。
避け攻撃はアクセルのほうが高性能なので注意して攻めこもう。スパドロ相打ちも狙えるぞ。

VS ローレンス・ブラッド
スキのないサーベルにまどわされるな!

ローレンスはリーチがありスキの小さいサーベルや蹴り技でチマチマと攻めてくるハズ。端に追いつめられるとブラッディスピンの固めに持ちこんでくるのでそれだけはさけたいところ。大小のレディーをまぜてかく乱していこう。

VS ギース・ハワード
果たしてヤツを更生できるか?

ひたすらDボタンを押しつつ必殺の一撃を狙うかスパドロを忘れてひたすら跳び込みやすかし投げを狙うかだが、あまり両極端にならずに常に戦局の流れを読みつつ闘おう。ヤツはベアのすかし投げをおそれてそうそう当て身投げを狙ってこないことを頭に入れておこう。



ベアにとってコワイのは当て身投げよりもこのアッパーだ。

VS ヴォルフガング・クラウザー
下ブリッツボールに注意せよ!

全体的にレディーで押せるのだが奴に追いつめられると実は抜け出すのが超ツライ。下ブリッツボールを小で連発されるだけでかなりイヤな相手なのだ。
でも普通に闘えばこちらがずっと有利なので安心していこう。

最後にパターンプレイにだけはしないようにね

早い話、パターン的な対戦をやってては自分も他人もつまらなくなっちゃう。できるかぎり相手もビックリするようなプレイを目指そう。

猫とダッシュで投げまくる

山田十平衛

センベイとスライディン…金コンビ。これに小技から…を加えれば、強くな…

MOMO

餓狼2では下のほうに位置していた十平衛だが、スペシャルでは連続技と新技「猫じゃらし」を覚えて上位を狙えるキャラクターになった。

ペチペチと減らす連続技と、小技からつなげることのできる猫じゃらしを使って強敵たちを引きずり落とせ！

やはり基本は、跳ばせて落とす

十平衛のメインとなる攻撃は、センベイ手裏剣だろう。溜め時間が非常に短く、出した後の隙が短いのでバンバン使えるぞ。かなり連射がきくので、撃ったらすぐに溜める癖をつけておこう。



ほら、もうセンベイのモーションに入っているぞ。

相手が跳んできたら対空技で落とすのだが、十平衛の対空技といえば、やはりスライディングしかないだろう。



かなり強い、スライディング。

前作よりも多少は性能が落ちているが、ほとんどの攻撃を返すことができるぞ。

この二つのコンビネーション、センベイ手裏剣 スライディングを頭の中に叩き込んでおこう。

待ちよりは、攻め近づくための攻防

いくらセンベイ手裏剣の性能がアップしたからといっても、たいしたダメージは期待できない。しかも、飛び道具の打ち合いでは、いつか打ち負けるときがくるだろう。

そうなったら、こっちから攻めるしかないぞ。

十平衛の攻め手となるのは、連続技と猫じゃらしだ。どちらも近づかなければ、その力は発揮できない。

近づくには、いくつかの方法があり、ただ歩いて近づければ、いいってものじゃない。センベイ手裏剣の後を追いかけていくのがセオリーだ。

最もポピュラーなのは、小キックで跳び込む方法だろう。小キックは着地するまで出たままなので、かなり使えるぞ。

しかも、反撃されていない限り、ここからの攻めのバリエーションが実に多彩なのだ。

もし相手に小キックが当たっていれば、連続技につなげることができる。気絶させるのは、容易だ。

また、跳び込みをガードされても、色々なバリエーションで猫じゃらしや、ダイナマイトいずな落としにつなげることができる。これについては、後に詳しく説明しよう。

跳びこむときに注意する点は、強力な避け攻撃や対空技を持っている相手には、簡単に返されてしまうことと、背の高い相手に小キックをガードされると、投げられてしまうことだ。跳び込むタイミングをものにしよう。

ほかの方法として、スライディングやダッシュ二本背負いなどもある。どちらも奇襲としてはなかなかいいが、ガードされると隙が大きいので、多用は禁物だ。



クラウザーのような背の高い相手には、大で跳び込むのがいいだろう。



ダッシュで近づいて、ライン飛ばし・猫などもできる。

十平衛は、一発のダメージが小さいので、とにかく近づいてからの攻め方が重要になるぞ。

近づいたら離れるな！近距離からの攻防

さて、なんとか近づいたら、十平衛の攻めるチャンスだ。小技やセンベイ手裏剣、投げなどで攻めることができるぞ。

近距離で相手が跳びこしてきたら、くぐってからの連続技か、投げが入る。これはかなり重要だ。

また、接近戦で小技をガードさせたら、そこから猫じゃらしやダッシュ二本背負い、ダイナマイトいずな落としなども狙える。うまく通常技と、ライン飛ばしをつなげていこう。

例としては、小技・ライン飛ばし→猫じゃらしなどが有効だ。今回は、しゃがんだままでもライン飛ばしが出るので、ライン飛ばし・ダイナマイトいずな落としなどもできるぞ。



しゃがんだまま、ライン飛ばしを出して…、



「わしの勝ちじゃ～」とね。

また、たいしたダメージは期待できないが、小技一、二発からのダッシュ二本背負いは、まず逃げられないだろう。とどめには最適だ。

各キャラ別対策

VS テリー・ボガード

押し負けるな！

テリーはとにかく押してくるタイプなので、それに負けないように自分のペースを守って闘おう。

ただ、やってはいけないことの一つに、テリーの跳び蹴りをスライディングで返そうとすることだ。スライディングでは返せないので注意して

THE BATTLE

くれ。

VS アンディ・ボガード
超裂破弾にやられるな！

今回は、空破弾が使いやすくなっているので、空破弾で攻められることが多くなっただろう。しかし、十平衛には空破弾を返す手段が少なく、避け攻撃ぐらいだろう。

また、超裂破弾はしゃがみガードしていると、めくられる恐れがあるので、立ってガードしよう。

VS 東丈
守りを固めろー

東はハリケーンアッパーが速いので、飛び道具の撃ち合いでは負けてしまう。かといって、跳び込むとタイガーキックやスライディングで返されてしまうぞ。

逆に、東の跳び込みはスライディングで返せないので、辛い闘いになるだろう。

VS ビッグ・ベア
今回はきわどいぞ

前作よりは差は縮まったが、十平衛にとっては楽な相手だ。

ただ、不利になったところは、G・ボムをスライディングで返せなくなったことだ。今までみたいに返そうとすると、やられるぞ。いちおう、小足払いで止めることができるが、かなり難しいぞ。



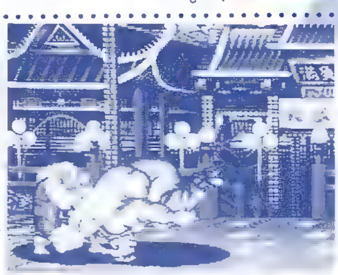
G・ボムは小足払いで止めるしかない！

VS 山田十平衛
スライディングで滑りまくれ

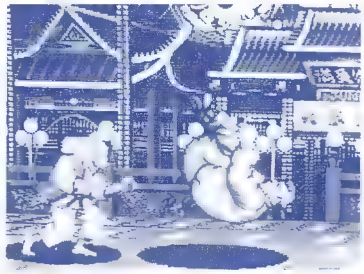
同キャラ戦なので特に書くことはない。センベイ手裏剣をスライディングで抜けて、攻撃するしかないだろう。

VS チン・シンザン
猫よりもダッシュ二本

チンにはセンベイ手裏剣で攻めるよりも、投げで攻めたいところだ。しかし、小技からの猫じゃらしは、ほとんど破岩激で返されてしまう。



破岩激をガードしたら…、



ダッシュ二本が入るぞ。ただし、すぐに破岩激を出せば返されてしまうが。

そこで、小技からのダッシュ二本背負いにかえてみよう。返されることは少なくなるだろう。

また、破岩激をガードしたらダッシュ二本背負いか、センベイ手裏剣で攻めよう。混ぜていけば、なかなか返せないぞ。

VS キム・カッファン
鬼と悪魔の対決

非常に辛い対決。十平衛には、ほとんど攻め手がないのだ。

とにかく守りを固めて、飛翔脚をスライディングで返すぐらいしかないだろう。

VS 不知火舞
忍蜂に注意しろー

舞にセンベイ手裏剣は、あまり通用しない。しゃがみ歩きで抜けてきたり、花蝶扇に打ち負けたりするのだ。

また、小キックで跳び込まれると、スライディングでは返せないので、ガードするしかないだろう。

逆に跳び込むと、龍炎舞で返されてしまうので攻めようがないぞ。

VS ダック・キング
撃ちすぎに注意

ダックには基本戦法で闘えるが、センベイ手裏剣の撃ちすぎには注意しよう。ニードルロー（スライディング）で返されるぞ。

ダックの跳び越しをくぐろうとすると、めくられることが多いので注意。

VS タン・フー・ルー
老人対決

タンにも、基本戦法で簡単に勝てるだろう。気を付けなければならないのは、衝破の連打くらいだ。

VS ビリー・カーン
棒にやられるな

棒で突かれるだけで、かなり嫌な相手だ。センベイ手裏剣で押せるのだが、小キックで跳び込まれるとスライディングでは返せないので注意しよう。だが、立ち小キックなら返せるぞ。





ビリーのジャンプ小キックは、立ち小キックで返せるぞ。

VS アクセル・ホーク
跳び込まれると…

飛び道具の撃ち合いでは互角なのだが、アクセルに跳びこまれると非常に辛い。スライディングでは返せないぞ。



この攻撃には負けてしまう。さらに連続技に。

逆に跳びこむと、簡単に返されてしまう。ラインのないステージでは、かなり辛いぞ。

VS ローレンス・ブラッド
追い込んで、投げろ

ローレンスには、基本戦法で闘えるだろう。端まで追いこめば、猫じゃらし、ダッシュ二本背負いと投げ放題だ。

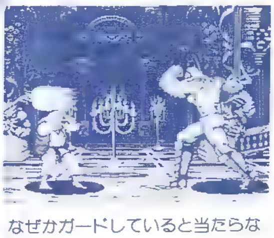
VS ギース・ハワード
センベイ手裏剣で押せー

基本戦法で闘えるが、小技からの猫じゃらしなどを狙おうとすると、中段当て身で投げられることがあるぞ。

VS ヴォルフガング・クラウザー
ブリッツボールは…

いちおう、基本戦法で闘える。ただ、めくりできたボディプレスはスライディングでは返せないので、手堅くガードしよう。

また、上段ブリッツボールはガードしていると当たらないが、立っているだけだと当たるぞ。下段はスライディングで返せるのも覚えておこう。



なぜかガードしていると当たらないのだ。

猫じゃらしはハメなのか？

小技からの投げをメインに書いてしまったが、どうだろうか。

とりあえず、こんな戦法もあるんだな、という感じで読んでみてくれ。



変なヤツ…まだ強い
チン・シンザン

得意技をほとんど封じられたが、かえって面白くなったぞ

石井ぜんじ

チン・シンザンを最初に使ったときは、餓狼2と比べてあまりに弱体化したと思えてしまうかもしれない。確かに避け攻撃としゃがみ小パンチはとても弱くなっている。

しかし、その分、足払いが強くなったし、各必殺技はまだまだ健在である。使いこなせば、確固たる攻めパターンを持ったテクニカルキャラクターなのだ。そのことをじっくり説明させていただこう。

跳び込んで攻めろ!

対空技のそれほど強くない相手には、隙をついて跳び込んで攻めてみよう。チンのジャンプ攻撃はかなり強力だからだ。

跳び込みは主にジャンプ大キックでおこなう。2段蹴りになっているし、下方向に強くスライディングにも負けにくい。当たれば着地小破岩激が連続技になる。

ジャンプ小キックも下方向に強い。ジャンプ大キックほどの威力はないものの、ずっと下に出ているのが強味だ。

また、ジャンプ攻撃を空中で落とそうという相手には、ジャンプ小パンチや大パンチが有効だ。キック系より横方向に強いため、空中で逆に勝つことができる。慣れてきたら、4種類の技を使い分けられるようにしよう。



跳び込むときは基本的にジャンプ大キックを使う。

氣雷砲でけん制しよう

跳び込んで攻めづらい相手には、離れてときおり氣雷砲を投げてけん制しよう。あまり氣雷砲を投げ過ぎると跳び込まれるので注意すること。

相手に跳び込まれた場合は、対空技で確実に返していきたい。対空技としてすぐ思いうかぶのはライン飛ばし攻撃である。いったん出してしまえば負けにくく、威力が大きいのでできるだけ狙っていきたい技だ。しかし、出るまでに時間がかかるため、間に合わないことが多いという欠点がある。

そこで使えるのが、対空技としての小破岩激である。早めに小破岩激を出して、下をくぐるように当てるのだ。このように当てれば、めくりにならない跳び込み技ならほとんど返すことができる。安全にいきたいなら、早めに出して下をくぐってしまってもよい。この方法はためが必要だが、使いこなせば威力を発揮する。

それ以外にも、ジャンプ攻撃を先読みして大太鼓腹打ちを当てたり、ジャンプ小・大パンチで空中で落とす方法もある。ただし、ジャンプしてすぐ小の技で跳び込んでくる相手には注意しよう。



背中に小破岩激を当てるような感覚で出せば対空技になる。



先読みして大太鼓腹打ちを出す。当たれば大ダメージを与えられる。

近づいたら足払いで攻めろ!

接近戦では、小足払い・大足払いをからめてキャンセル必殺技で固めていくのが実に有効な戦法である。

基本となるのは、小足払いキャンセル氣雷砲と小破岩激である。小足払いキャンセル小氣雷砲をガードさせると間合いが広がるが、このあと小破岩激を出してもよいし大足払いを狙ってもよい。大足払いは空振りするわけにはいかないので間合をはかっておくこと。大足払いをガードさせたらさらにキャンセルで小氣雷砲・破岩激狙っていける。

相手を端に追いつめたら、足払いの他に立ち大キックが狙える。大足払いより威力が強く、下ガードしなければならない点では大足払いと同様だ。この他に、しゃがみ大パンチ、ライン飛ばし攻撃、大破岩激をまぜていってもよい。

接近戦でのこれらの攻撃は、相手を端に追いつめたときほど威力を発揮する。できるだけこのような形にもちこむように心がけよう。



接近したら小足払いを出してガードさせる。



そしてキャンセル小氣雷砲。次は大足払い、破岩激を狙いたい。

小破岩激の攻防

チンといえば小破岩激である。出るスピードがとても速く、ため時間が短いため相手の技の出かかりに反撃することができるからだ。

しかし、いったんガードされてしまうと反撃をくらってしまうこともある。これはキャラによって違い、ビリー、ギース、ローレンス、東、チンなどは反撃必至なので使いづらい相手と言えるだろう。

小破岩激が使いやすい相手かどうかは、闘い方に大きく差が出てくるので注意が必要だ。もちろん、的確に反撃してこない相手にはどんどん使える。

また、小破岩激は画面上の位置によって反撃のされやすさが違う。手前より奥のラインのほうが反撃されにくく(アクセルを除く)、画面の端だと距離が離れないため反撃をくらいやすい。これは、舞やタンと闘うときに実に重要なポイントである。ぜひ心にとめておこう。

キャラ別対策

VS テリー・ボガード
読み勝て!

テリーにはとにかく端に追いこまれないように闘いたいところだ。小破岩激は使える相手だが、大足払いやパワーウェーブに止められやすい。パワーウェーブを連発する相手なら、思い切って大太鼓腹打ちで活路を切り開こう。

VS アンディ・ボガード
小空破弾に注意せよ

チンは小破岩激、アンディは小空破弾をメインにした攻め合いになる。小空破弾はできるだけ立ちガードして、立ち小パンチ2~3発から破岩激の連続技を決めよう。チンとしてはうかつに氣雷砲が撃てないので、できるだけ接近して足払いをからめて攻めたいところだ。

THE BATTLE



小空破弾には注意。立ちガードしたほうが反撃を決めやすい。

VS 東丈 決定打を与えるな

ハリケーンアッパーは大太鼓腹打ちが狙いにくく、かなり嫌な相手。足払い系も避け攻撃や相打ちで返されやすい。常に太鼓腹を狙いつつ、じっくり闘っていくしかないだろう。ミスは許されない。

VS ビッグ・ベア 間合いを離して闘え

氣雷砲、小破岩激をうまく使えばジャイアントボムをつぶすことができる。そこで怖いのがジャンプ攻撃だ。相手の出方に応じて、小破岩激や大太鼓腹打ちを対空技として使っていこう。氣雷砲が地上に落ちたときの当たり判定にベアが当たってくれると、小破岩激が次に連続技で当たってくれる。



レディ〜と言っている間に小破岩激が当たってしまうのだ。

VS 山田十平衛 端に追いこんで勝負

跳び込んでからの攻めを狙いたい相手だ。スライディングには勝てるが、キック系なら避け攻撃や空中での攻撃には負けることがある。ここは読み合いなので、跳び込んでくるなら対空技の小破岩激やライン飛ばし攻撃を使っていこう。画面の端に追いこんでしまえば、足払いや立ち大キックをからめた攻撃が思う存分使える。

VS チン・シンザン ためを見切れ

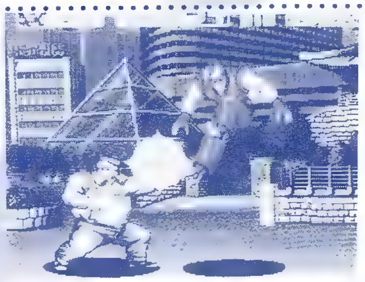
破岩激は破岩激で返されてしまうので、うかつには出せない。基本的に跳び込んで攻めたいところだが、跳び込むタイミングや技を出すタイミングが読み合いになる。





VS キム・カッファン 飛翔脚にはライン飛ばし

飛翔脚に対しては、小破岩激は使えない。返し技として有効なのはライン飛ばし攻撃なので、できるだけ先読みしてライン飛ばし攻撃を当てたいところだ。小破岩激は使えるものの、接近戦になると著しく不利なのでうまく逃げ回りたいところだ。



飛翔脚を返すには、先読みのライン飛ばし攻撃が有効だ。

VS 不知火舞 うかつに跳び込むな

大龍炎舞を対空技として使ってくる相手には、こちらから跳び込めないのがつらい。遠距離戦で舞の攻撃を誘い、うまく返してたたみこんでいこう。

VS ダック・キング 氣雷砲で押そう

基本的に離れて闘う。氣雷砲をうまく使いながらジャンプを誘い、ライン飛ばし攻撃で落としていきたい。近づかれたら足払いと破岩激で間合いを離し、離れて勝負しよう。

VS タン・フー・ルー 箭疾歩に注意!

氣雷砲は有効だが、箭疾歩には注意しよう。ガードしてしまえば連続技が決まる。小破岩激はライン手前だとガード後に大足払いが入るが、奥ラインでは入らない。

VS ビリー・カーン 空中戦に勝て!

遠距離戦では氣雷砲を使って攻め、チャンスになったら足払いキャンセル氣雷砲で接近戦を挑もう。ビリーのジャンプ小パンチに対しては小破岩激が、ジャンプ小キックに対してはライン飛ばし攻撃が対空技になっている。こちらのジャンプ攻撃をジャンプ小パンチで落とそうとしてくる相手には、ジャンプ小パンチで跳び込んでいくのがよい。



ジャンプ小パンチで跳び込めば、空中で落とされにくい。

VS アクセル・ホーク 熱い腹の探り合い

東と違ってかなり太鼓腹を決めやすい相手。1回ガードしたあともう1回連続でトルネードアッパーを出してくるようなら確実に決められる。避け攻撃キャンセルハリケーンアッパーにさえ決めることが可能だ。ただし、氣雷砲の隙に跳び込まれると大ダメージをくらうので注意しよう。

VS ローレンス・ブラッド 離れて勝負!

うかつに太鼓腹・破岩激を使うと反撃をくらうので離れて氣雷砲で攻めよう。氣雷砲を投げるときはブラッディカッターが怖いので、ローレンスがためているかどうか常に注意すること。攻められたときは小足払いなどに破岩激を返されないように、考えて破岩激を使おう。

VS ギース・ハワード とにかく追いつめろ

無敵技をもたない相手なので、隙をついてできるだけ接近戦にもちこみたい。足払いキャンセル氣雷砲などで固めよう。小破岩激は当て身投げはされないが、ガード後に立ち大パンチをくらうので注意しよう。



大足払いキャンセル烈風拳に腹を出すと当て身投げをくらうぞ。

VS ヴォルフガング・クラウザー ライン移動をうまく使え

ブリッツボールは隙が少ないので、太鼓腹打ちが狙いにくい。跳び込んでもいいが、ライン移動を駆使して接近戦にもちこもう。一度近づいたら、小破岩激の連打が意外に使える。

まとめ

やればやるほど強くなるチン・シンザン。こんなに変な生き物を絶滅させるのはまだ早い。みんなで手厚く保護してあげよう。



今、まさに時代はテコンドー

ついにテコンドーの時代がやってきた。この時代の風に乗るべく、君もテコンドーを使ってみよう。

強さはそのすべてにあり

キムの強いトコロと言えば…ズバリすべてと言っても過言ではない。

通常技や必殺技、さらには超必殺技、キムの持っているありとあらゆる技が強力なのだ。それらの技の強さがキャンセルやコンビネーションによって強化される。

とりあえず、曖昧に濁すわけにもいかないので具体的に強さの要因を挙げてみると、

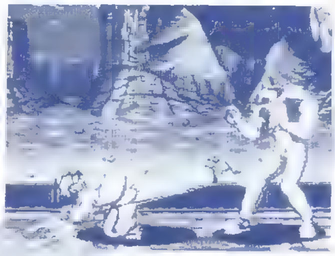
①キャンセル小半月斬
②飛翔脚
③連続技
④鳳凰脚

以上の4つだ。

①は相も変わらずの削りテク。通常技が強くなった分、出しやすい＝削りやすくなってしまった。

②はそのもの。第一にジャンプ中、少々高ければどこでも出すことができるようになった「どこでも飛翔脚」が強さの原因と言えるだろう。

③基本的にしゃがみ大パンチが入れば小半月斬が必ず入るということ。



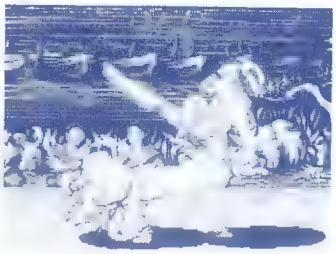
これが入れば必ずキャンセル小半月斬が入るのだ。

④は連続で削ることができたり、連続技に組み合わせることができることにより極悪兵器と化した。餓狼2の「密着するとガードできない鳳凰脚」とドッチがヒドイ?ってレベル。

まずはそのテコンドー、通常技を見てみよう。

長い、早い、強いと三拍子そろった基本武器

今回キムのメインの通常技といえばしゃがみ大パンチ（しゃがみ蹴り）と大足払い（すくい蹴り）の2つだ。この技の特徴としてまさに早い、長いが挙げられる。前者はヒットしたらキャンセル小半月斬が決まりやすく、後者は中段の飛び道具などをかわせる「簡易避け攻撃」としても有効。



ハイキックなんかもかわせるぞ。

これらの2つの技はガードされたらすかさず、キャンセル小半月斬だ。この小半月斬はガードさせれば、技の硬直に全キャラ、どの技もほぼ入らない。これぞ最強の削り兵器。



この後、ほぼ同時に硬直が解ける。

これが今回のキムの基本の攻撃パターンとなる。ちなみに削った後は、しゃがみ蹴りとすくい蹴りは届かないことが多い。ここからはまた別の戦法が必要だ。



おおー届かない…。

飛翔脚は当てるだけの技でない

とりあえず当てる方法は後で述べるとして…。当てない飛翔脚は着地したときスキがほとんどない。そこでまずジャンプしてすぐに出す大飛翔脚（通称：すぐ飛翔）をマスターしてほしい。つまり移動手段としてこれを使うのだ。



このような軌道移動するのだ。

カンの良い人はピンときてるかもしれないが、先ほどの基本戦法の小半月斬をガードさせた後、ここにすぐ飛翔が役立ってくるのだ。小半月斬をガード後、すぐ飛翔で近づき、しゃがみ小パンチなどでガードさせる。その後は基本戦法へと…。こんな戦法を取ることができる。ただしあまりにもパターン化しすぎて読まれてはダメだぞ。

さらに付け加えておけばテリーやギースのように大足払い→飛び道具という基本を持つキャラは小半月斬ガード後大足払いを出そうとしてくる。そこをすかさず跳んですぐ飛翔でその伸びた足を踏むことができるのだ。



足を踏んだので、このような踏まれかたになるのだ。

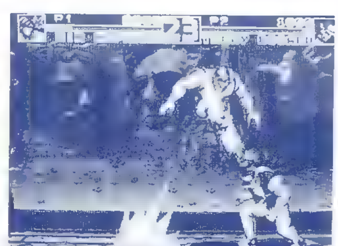
それでは当てる飛翔脚について説明しよう。

当てる飛翔脚とは…

当てるったって、ただ当てりゃあいいってもんでもないのがこの世の常識。まず餓狼2で使えためくりを狙う方法は今回やりづらくなっている。

基本的にヒットさせるには技のスキに狙うということ。飛び道具系の技は見てからすぐ飛翔脚で間に合うことが多い。

それではちょっと飛翔脚をガードさせた後の攻防を考えてみよう。



こんなのはあたたり前。キムの前で出すヤツが悪い。

まずガードされた後、一方的にくらう技はビリーの三節棍中段突きしかない。これ以外は跳ね返りのケリによって悪くても相打ちにすることができる。

飛翔脚の大と小では速さ、突っ込む角度、そしてガード後の跳ね返りの速さが違う。小のほうが遅いので、ここらへんはフェイントを混ぜるのもいいだろう。



たま〜に高目から小飛翔脚でいこう。

飛翔脚ははっきり出すだけで強い技だ。当てる、当てない、さらに当たるのか当たらないかの中間、どれでも対戦相手はかなり戸惑うはずだ。これこそ、キムの第2の基本技となるべき技だ。

THE BATTLE

極悪、キムの連続技

キムの連続技は数多くある。基本は跳び込みからのしゃがみ小パンチ連打からのしゃがみ大パンチ→小半月斬。しゃがみ大パンチを立ち大パンチにしてもいい。さらにゲージが赤いときは半月斬を鳳凰脚に変えても入るのが極悪と呼ばれる原因。

極論を言ってしまえば、小パンチが入る＝鳳凰脚が入る、という方程式が成り立ってしまう。う～ん、あまり対戦相手に嫌われない程度に使おうね…。



はい、これからつないで鳳凰脚。



これはしゃがみ小キックキャンセル鳳凰脚だ。

ちなみにキャンセルのかかる技は（距離によって）全部鳳凰脚に結びつけられる。

赤くなったときにキムの真価が問われる

赤というのは体力ゲージが赤くなったときで、別に色違いのキムではない。

鳳凰脚、これが出せる体力になるとキムの強さは100倍になるとも言われている。前作と比べ、連続技という要素がついたため、跳び蹴りをわざとくらって…とか技をガードしてから…というシチュエーションでも決めることはかなり難しくなった。

今回はやはり直入れor連続技、この2つを狙っていこう。

キャラ別対策

VS テリー・ボガード　気をつける技はただ一つ

あまり派手に攻めると、ライジングタックルが持っている。それだけに気を付ければ基本攻撃パターンでOKだ。

VS アンディ・ボガード　少々やっかいな相手

必殺技が厄介な相手。しかし基本攻撃パターンの力でねじ伏せてしまえるだろう。とにかく力押しで。

VS 東丈　下手な攻めはするな

東に体しては移動用飛翔脚の使いかたに注意。下手に手前に着くと、小パンチからの連続技をくらってしまうことがあるので、着地点を考えよう。



これを下手にくらうと気絶してしまう現れがある。

VS ビッグ・ベア　冷酷な闘いなら楽勝

そんなにはつらくはない相手。基本でどんどん攻めるべし。ちなみにジャイアントボムは飛燕斬や足払い等で止めれるぞ。

VS 山田十平衛　センベイこわ～い

十平衛で怖いものはセンベイのみ。これのせいですぐ飛翔が出しにくい。少し遠目で大足払い→半月斬でチクチク削ろう。



センベイの恐怖はここにあり～。



VS チン・シンザン　こいつも足元から攻めろ

十平衛同様、必殺技が嫌なので足払いからの攻めを重点に置こう。

VS キム・カッファン　互角の勝負?

いちおう性能は同じである。攻められても飛燕斬で一気に形勢を逆転させることができる。ペースを握っていこう。

VS 不知火舞　混乱させてやろう

大龍炎舞が怖い…。そこで飛翔脚を大と小で使い分けてやろう。スピードが違うので混乱すること間違いなしだ。

VS ダック・キング　おらお～ら攻めろ～い

気を付けることは2つ。ブレイクストームとブレイクスパイラルだ。特に後者は間合いの取りかたを考えよう。

VS タン・フー・ルー　背が低い

基本パターンで別に問題はない。ただ背が低いのでディチャギやドリャチャギが入らないことを覚えておけ。

VS ビリー・カーン　いちおう、キム最大の敵です

三節棍で離されやすく、一回の攻撃が単発になりがち。大足払いをメインに攻めよう。いきなり来る超火炎には注意。

VS アクセル・ホーク　何やってもいいです

はっきり言って、かなり有利。ガンガン攻めていけばいいでしょう。

VS ローレンス・ブラッド　一見強そうだが…

こいつもとりわけ注意するような技は少ない。基本どおりに攻めよう。

VS ギース・ハワード　当て身は怖くない

キムの攻撃パターンにとって当て身投げは無力。いつもどおり攻めよう。

VS ヴォルフガング・クラウザー　こいつも皆と同じ

いつもどおりに攻める。レッグトマホークなどでは大足払いですかせたりできるぞ。

最強のまた上、超を超えられるか?

知ってのとおり。キムは対戦では圧倒的な強さを誇るキャラだ。こいつを使うのならテコンドーの名に恥じない闘いを目指してほしい。

もし最強のキムを目指すなら、キャンセル鳳凰脚をマスターしてほしい。え…できない?う～ん、そんなことじゃ世界一のテコンドー使いには…（…タメ…）、なれないぞっ!!



DESTINY

●対戦攻略●

神さま仏さま龍炎舞さま

不知火舞

やはり舞ちゃんは強かった。その強さの秘密をここに公開しましょう



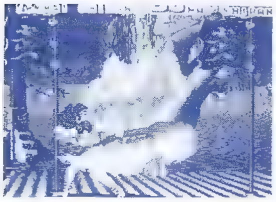
不知火友の会

不知火舞は現在、ダイヤグラムにおいて第二位につけるほどの強さを誇っている。だが、ある大きなポイントを知っているかいないかでかなり変わってくる。そのポイントについて書いていこう。

みんな燃やしてしまえ!!

実は大の龍炎舞が強いのである。出かかりのやられ判定がかなり小さくなり、相手の跳び込みに対しての対空技としてはこのゲームすべての中で一、二を争う使いやすさと強さをもっている。

また威力も強力で、二段技となっているこの技は、超必殺忍蜂より体力を減らせることが多い。たとえ一発分しか当てられなくても、そこそこ体力を減らせることができる。



スペシャルになっての変更点で一番うれしいのがこの大の龍炎舞。

どのように使うのか。先ほども書いたが、対空技としてキャラの跳び込みを返すことができるのだが、技によっては返しづらいものもある。これは後で書くことにしよう。また、ひきつけて出せば二発当てることができるのだが、キャラによっては難しいやつもいる。

次に、相手のライン移動攻撃を返す使いかた。龍炎舞が出ればライン移動攻撃が当たることはないし、相手はガードできないことが多いと、いいことばかり。

次に、地上の相手に当てる使いかた。龍炎舞は攻撃判定が意外に大きい。やられ判定も小さくなるので、相手が足払いなどを当てにきたときなどに出すと、龍炎舞の勝つことが大きい。この使いかたはこちらの起き上がりや、足払い合戦のときに狙っていこう。

もう一つ、連続技の中で使う。これについては連続技のページに詳しく書いてあるので、そちらを見てほしい。

基本的な闘いかた

まず多用するのは花蝶扇と大足払いである。花蝶扇は相手に読まれないように、大足払いは長いリーチを生かしてやや遠間から使う。大足払いをガードされたら、キャンセル花蝶扇などにつなぐ。こうしてどんどん押していき、画面端までいったらラッシュをかける。



この技への依存度は相変わらず大きい。

龍炎舞をガードさせてから大足払いキャンセル花蝶扇なので、相手の体力をじわじわと削っていくのである。

それではここから各キャラ別の闘いかたを書いていこう。

キャラ別対策

VS テリー・ボガード
押されると辛い、連続技もこわい

画面端に追いつめられてラッシュをかけられると辛い。一応大の龍炎舞で抜けることができるが、確実ではない。ライン移動で逃げて、追いかけてきたら大の龍炎舞で返すのがよいだろう。

花蝶扇を先読みされて跳び込まれると舞は簡単にピヨらされてしまう。花蝶扇はフェイントを混じえつつ撃とう。



あ～舞ちゃんのピコリが確定、ご愁傷さまです。

テリーにはリーチに長い攻撃がないので、こちらの大足払いが有効である。これにキャンセル花蝶扇で押して、とにかく試合の主導権を握ろう。

VS アンディ・ボガード
弟子には負けられないところ

まず嫌なのが空破弾。花蝶扇をこれで跳び越えられてしまうし、当たる位置によっては避け攻撃も大の龍炎舞も負けてしまうことがある。覚えておいてほしいのは、空破弾はしゃがみガードするより立ちガードのほうが間合いが開かないのでそのあと投げられることが多くなる。



空破弾は必ず立ちガード、忘れずに。

遠方攻撃の必殺技を3つ持っているアンディと離れて闘うのは不利なので、接近して大足払いや立ち小パンチをメインに闘っていこう。

VS 東丈
花蝶扇の乱発は絶対ダメ

東には花蝶扇をスライディングでくぐられてしまう。たとえ大足払いからキャンセルして出しても同じである。

また、東のライン飛ばし攻撃は舞の大足払いよりもリーチが長いので注意しよう。

こちらの跳び込みをスライディングで返してきたときは、ジャンプ小キックならこちらが勝てることが多い。

花蝶扇をくぐられてもくらわないぐらい間合いを離して花蝶扇をメインに押していく。

VS ビッグ・ベア
相変わらずレディーがこわい

ジャイアントボムはタイミングさえ合えば避け攻撃で返せるのだが、小と大を使い分けされると辛い。

スーパードロップキックもはやくなって見切りづらくなった。避け攻撃などで返せるが、確実にガードして投げか龍炎舞を出したほうがよい。



スパドロのあとベアが投げようとすれば燃やすことができる。

大足払いをメインに闘うのだが、ベアは攻撃力が高いので慎重にいこう。

VS 山田十平衛
年寄りだからって油断はするな

十平衛にも花蝶扇をスライディングでくぐられてしまう。しかし、舞もセンベイをしゃがみ歩きかしゃがみ（ガードはしない）で抜けられる。

小技からのダッシュ二本背負いや猫しゃらしが嫌だが、ライン移動か龍炎舞で抜けることができる。

大足払いをメインに闘うのだが、跳び込むときはジャンプ小キックがよい。スライディングに勝つことが多い。



このように一方的に勝つことができる。

VS チン・シンザン
前作ではあんなに辛かったのに

破岩激をガードしたときは、立ち大キックか大足払いが入りやすい。大太鼓腹打ちをガードしたときは、立ち大キックか天水の舞が入りやすい。

こちらの跳び込みはライン飛ばしでほとんど返されてしまう。よって花蝶扇をメインに押していくわけだが、破岩

THE BATTLE

激で抜けられてしまうこともある。

VS キム・カッファン さわやか野郎を倒せるか?

まず嫌なのが飛翔脚。大足払いを空振りしたり、花蝶扇を跳びこえて踏まれてしまう。こちらの頭のあたりを踏みにきたら大の龍炎舞で返したりガードしてから大の花蝶扇が当たるのだが、足のあたりを踏みにこられると負けてしまう。

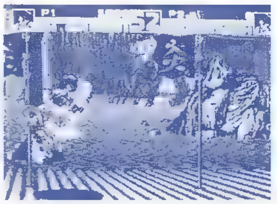
とにかくスキの大きい技を空振りしないようにして、大足払いや立ち小パンチをメインに闘う。花蝶扇は近い間合いではあまり使わないように。

VS 不知火舞 実力の差がはっきりと出るぞ

大足払い、花蝶扇をメイン



そんな技を出しちゃって…。



あ、ポイッと投げてあげましょう。

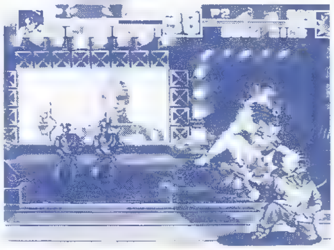
に色々な技を駆使していく。足払い合戦のときに大の龍炎舞を混ぜると当たることが多い。

ムササビは自分の体に向かってくれば空中投げができる。大の龍炎舞でもよい。必殺忍蜂も空中投げができる。こちらは割と楽なので確実に決められるようになりたい。

VS ダック・キング 赤くなったらちょっとこわい

ダックがヘッドスピンアタックを出しそうだな、というときにバックダッシュしておく。もし出してきたらCボタン連打で投げられる。花蝶扇はスライディングでくぐられてしまうので、近い間合いでの多用は禁物である。

ダックは通常技のリーチが短いので、大足払いや大の龍炎舞をメインに地上で闘う。





赤くなったダックにそんなことしたら…このあとはこわくて書けません。

VS タン・フー・ルー おじいちゃん、大丈夫?

タンは大足払いから攻めてくることが多いだろうから、逆にそこにこちらの大足払いを当てるようにするのを狙っていこう。

花蝶扇を大足払いでくぐって抜けられてしまうがたいしたことはない。あまり気にせずに使っていって構わない。

撃放に大足払いを当てようとするとたまに相打ちになってしまうことがある。撃放の出おわったスキに当てるようにすれば大丈夫である。

VS ビリー・カーン 何とかして跳び込ませろ

ラウンドスタート時にバックダッシュ以外のことをやろうとすると、すべてビリーの棒に当たってしまう。

とにかく花蝶扇で押していき、跳び込んできたところに大の龍炎舞を当てるのを狙っていく。

強襲飛翔棍も少し前に歩いて大の龍炎舞で返したいところだが、ビリーに小と大を使い分けられたりするとちょっ



あ～ハズレ、この技は攻撃力がけっこうあるので痛いよ。

とこわい。自信と余裕のあるときにギャンブルで狙ってみよう。当たればデカイぞ。

VS アクセル・ホーク リーチが長く、ちょっとイヤな奴

花蝶扇と大足払いで押していくのだが、近い間合いで花蝶扇を撃つと避け攻撃で返されてしまうので注意しよう。

アクセルは体に似合わずジャンプがはやいので、跳び込まれたとき確実に大の龍炎舞で返せるように常に構えておこう。でないと、跳び込みからガンガン体力を削られてしまうのである。

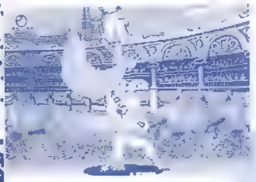
こちらの跳び込みはほとんど簡単に返されてしまうので、地上戦で主導権を握りたい。



コレであっさり返されてしまう。おのれ～。

VS ローレンス・ブラッド こいつもリーチが長いのね

こちらの花蝶扇連打にブラ



ガードしちまえばこっちのもの。投げでも入れておきますか。

ッディカッターを当てられてしまうが、相手もかなり早めに技を出さなければならないのでフェイントなどでうまく誘えれば逆に大チャンスとなるのである。

小技からのブラッディスピンのラッシュはブラッディスピンと小技の間に大の龍炎舞を出してみるのがよいだろう。

VS ギース・ハワード ガンガン攻めて押しまくれ

花蝶扇、大足払い、立ち小パンチをメインにどんどん押していく。逆に攻められると



よっしゃー龍炎舞で削ってやるぜい…。



ガシッ、これを読んでいるアナタはもう大丈夫ですね。

ちょっと辛くなってしまう。

相手の起き上がりに龍炎舞で二発削ろうとすると、当て身投げで返されてしまう。龍炎舞の出きったところをガードさせるか、足払い龍炎舞を使うのがよいだろう。

ギースに対しては立ち小パンチがなかなか使える。ギースの技の出かかりをペチペチつぶせることが多い。

VS ヴォルフガング・クラウザー それはあなたへの鎮魂歌

離れて闘うとレッグトマホークで花蝶扇を抜けられてしまうのでこわい。また、ブリッツボールの連打もジャンプするのが一瞬遅れる舞にはイヤなものである。



〝レットマー〟ありがちなんだわコレが。

とにかく近づいて大足払いをメインに闘う。大足払いからキャンセル花蝶扇を撃った場合はまず反撃をくらうことはないだろう。

最後にひとこと…

不知火舞は大の龍炎舞を使えるかどうかでかなり変わってくる。コレができないと一方的にやられてしまうことも少なくないだろう。



対戦時のダックは、はっきり言って「かためキャラ」である。小技を何発も何発も繰り出していき、相手にず〜っとガードさせ続ける……。

ただし飛び道具などを持たないため、いったん離れてしまうと次の攻撃のチャンスをつかむのが大変になる。そこで重要になってくるのが、「通常技の選択、コンビネーション」だ。距離や状況に応じて、どういった通常技を並べていけば一連の連続攻撃になるのか、どの必殺技を出せば次へつながるのか、そういったところから解説していこう。

基本行動パターン

だいたい誰を相手にしても、ダックの場合は「跳ぶか、Hスピンか、ニードルローか」の3大行動パターンが中心になっている。

普段、中間距離にいるときは、この3つの中からどれか1つを選べば大抵の場合いいわけだ。

相手が飛び道具をだせばニードルローで下を潜っていき、それがパワーウェーブなどの地を這うタイプの場合はすぐに跳びこめばいい。判断が遅れたらとりあえずガードするか垂直ジャンプでかわすなどすればいい。さらに、この中間距離にいる間はただ棒立ちしているのではなく、ガードしている間や、他にも小足払いを空振りしたり、立ち大パンチで移動、接近しながらも溜めを作り、相手が歩きだした瞬間や、次の行動に移ろうとしているところへHスピンを当てる機会をうかがうのだ。

とにかく、この中間距離では「落ち着く」ことが大切。どうやって近づいてやろうか、ということを第一に考える。これが重要。

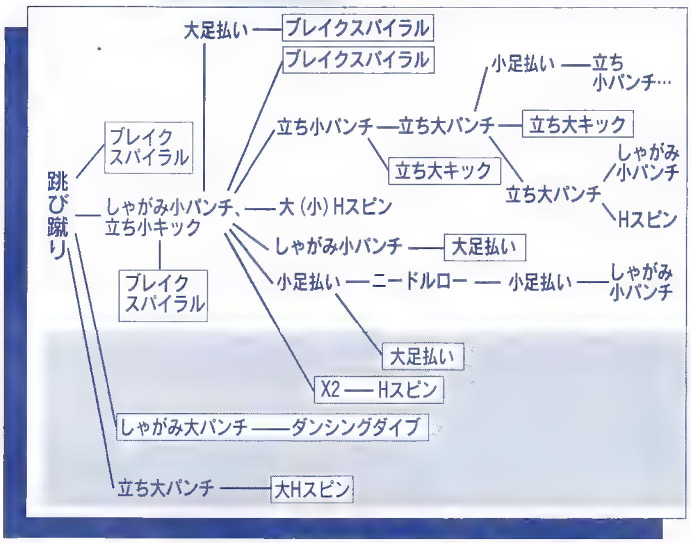
問題の接近戦だが…

ジャンプで跳び込んだあと、ニードルローのあと、攻撃をガードしたあと……接近戦は実に重要なファクターだ。

とりあえず跳び込みが成功したとき（攻撃がヒットしたとき）は、しゃがみ小パンチ→立ち小キック×2→小Hスピンの連続技を入れるのがいい。ただし跳び込みが深く決まった場合は、しゃがみ大パンチ（2段）→大ダンシングダイブの4段を入れよう。相手を気絶させることができる。

では次に、ジャンプ攻撃がヒットしなかった場合。このときは、しゃがみ小パンチ→立ち小キックからいきなり大Hスピンを出して削るか、立ち小キックのあと立ち大パンチ（遠距離時のもの）→立ち大キックなどとつなげよう。ただし跳び込みのあと間合いが近いと思われるときは、小技を1〜2発増やしてから立ち大パンチにいくか、大足払いなどにつなげる。これは図を見てもらったほうが早いと思う。見方は、図の上のほうが効率のいい技の組み立て。ただしこればかりやっていると動きを読まれてしまい、反撃を受けるので、そういうときに図の中段あたりの組み立てを選択する。そのかわり中段のものは、どれも効率が悪い。破線から下の一群は、技がヒットしたときに入れると良いと思われる技。いわゆる連続技だ。ちなみにワク線で囲んであるのは、そこで一連の動きがとぎれてしまい、後に続かない、振りだしに戻る、というものだ。

この一連の動きの中でオススメなのは、立ち大パンチを絡めたものだが、やりすぎると読まれてしまうので、立ち小パンチのあとは……立ち大キックだな…あれっ、ワクで囲んである。あ、そうか、この技を出すとあとが続かないのか…。じゃあもうちょっと別の組み立てを考えよう……



と、こんなふうに活用していただくと幸いだ。

細かいことに関して

見出しのとおりのことだが、まずめくりで跳び込むときは大キックを使うこと。対空にはブレイクストームかしゃがみ大パンチを使い、普段うろつくときは、相手キャラの大足払いなどがギリギリ届かない所にいて、スカしたらすぐに立ち大パンチを入れる（大抵間に合う）。

キャラ別対策

VS テリー・ボガード 先読み命

パワーウェーブはニードルローで潜ることができないので、先読みで跳び込むのがいい。またはパワーウェーブの出かかりをダンシングダイブでつぶすか、ウェーブそのものを跳び越えていくといい。ラッシュにはまった場合は、ライン移動で逃げるか、相手が大足払いを出そうとした時やバーンナックルをガードしたあとなどに大足払いを出して反撃しよう。

近づく場合は歩いて接近し、テリーの大足払いをギリギリでスカそう。すぐに立ち大パンチを出せば間にあうぞ。



テリーの大足払いが届くかどうか、という距離で前後にピクピクしてみる。うまく大足払いをスカせたら立ち大パンチだ。

VS アンディ・ボガード 小技が効く！

飛翔拳は余裕でニードルローが間に合う。普段は歩いて接近し、スタート時ぐらいの距離まで近づいたら立ち大パンチで近づく。あとは斬影拳防止で立ち小キックを2〜3発だしながら、立ち大パンチで接近していき、Hスピンのチャンスをうかがおう。



これくらいまで歩いて近づいたら、立ち大パンチでさらに接近する。立ち小キックもお忘れなく。

遠くから無闇に跳び込むと空破弾で返されるので、極力地上から近づくこと。

VS 東丈 跳び込め〜

怖いのはハリケーンアッパーに対して跳び込むのが遅れて、スライディングで返されるのを何度も繰り返すこと。他に特に注意すべきものはないので、多少先読みしてハリケーンに対して跳び込もう。

THE BATTLE

接近戦でのライン飛ばし攻撃とスライディングだけは、例外的に注意が必要だが、ライン飛ばしに対してはニードルロー、スライディングに対しては小足払いやガード…と、このへんは読み合いだ。

VS ビッグ・ベア ちとやりづらい相手だ

大足払いとスーパードロップキックに注意が必要だが、無闇にニードルローは出せない（ベアボンバーで吸われる）し、跳び込みもガード投げ、くらい投げされる恐れがある。

ここはひとつ、中間～遠距離の、Hスピンで対抗していこう。ちなみにジャイアント・ボムは避けか逃げ蹴りで返すこと。

VS 山田十平衛 めくりを狙え！

センベイを先読みしてニードルローか、Hスピンで闘う。歩いて近づき接近戦……は避けよう。

一度転ばしたら、起きあがりにめくりを狙って跳び込もう。また、赤くなった十平衛に対して無理にスパイラルを狙うのは危険。とにかくニードルロー、めくり狙い跳び込み、Hスピンで闘うのだ。



めくり狙いジャンプ大キックが重要。登り蹴り対策で、早目に大パンチを出すのも手。

VS チン・シンザン 逃げ回るな～

地上戦では足払いが邪魔でほとんどの通常技が入らない。

ここはなんとかバレないように、中間の間合いで溜めてHスピンを出すか、めくり大蹴りからの連続技にかけよう。それでも破岩激で逃げ回られるとかなりつらい。

VS キム・カッファン 踏まれるな！

とにかく踏まれるな、これが最重要だ。飛翔脚をガードしたあとは大Hスピンアタックが入るので、とにかくガードすること。自信のある人はライン飛ばしで迎撃してもいい。接近戦では対テリーなどと同じだ。足払いをスカすこと（ライン飛ばしにも注意）。



とにかく飛翔脚はガード。地上戦では大Hスピン、立ち大パンチで対抗。

VS 不知火 舞 足払いをスカせ!!

中～遠距離時の花蝶扇は、即反応のニードルローで転ばせよう。その後はもちろんめくり狙いで跳び込むのだ。

歩いて近づいた場合、対テリー戦と同じように、足払いをすかして立ち大パンチや、投げにいこう。



長い足払い。離れれば花蝶扇。少しでも近づくと龍炎舞。跳びこめない。鬼女!!

めくりで跳び込んだりしても、ミスらず龍炎舞を出された場合……残念ながら、これ以上はないと断言できる相性の悪さである…。

VS ダック・キング Hスピンに注意

見出しのとおりである。Hスピンアタックと、中間～近間からのニードルローに注意だ。跳び込みはすべてしゃがみ大パンチかブレイクストームで返すこと。

吸い合いでの腕と頭の見せ（使い？）どころだ。

VS タン・フー・ルー 衝波じじいめ

衝波を小、大からめて連発しながら接近してくる「衝波じじい」が相手だとピンチ。

衝波を完全先読みして跳び込むか、衝波の引き際にHスピンをあてる以外、勝ち目はない、とまでは言わないが、大分ひどい。1度転ばしたらめくりからの連続技を絶対に決めろ！



この大足払いがなァ～。対空になってんだもん。小さくて攻撃当たりづらいし。

VS ビリー・カーン 読み合いだ

三節棍中段打ちがきたら、すぐにニードルローで足元をすくうか、先読みして跳び込み蹴りからの連続技を決めよう。

ビリーが歩きだしたら、中段打ちはこないかわりに、立ち小キックがくる可能性大なので、「溜めていないとき」はなるべくニードルローを使い接近する。ジャンプでは下をくぐられる危険があるからだ。遠距離から歩いて接近する時で、なおかつビリーが溜めていると分かっているときは、「アーオッ!!」の声に合わせて立ち大パンチを出せば、中段打ちを消しつつ近づける。通常技の突きかどちらかわからないときは、遠距離で立ち小キックを出すのがいいだろう。

つらいが、おもしろい対戦相手の1人だ。



三節棍中段打ちがくる、とわかったら、声に合わせて立ち大パンチ。

VS アクセル・ホーク こやつも先読み命

地上戦では全くもって不利。もう、トルネードアッパーを先読みして跳び込む以外にない。避けと立ち小キックが強すぎるのだ……。

VS ローレンス・ブラッド 連続技決めろー

アクセルとは違った意味で、地上戦は避けたい相手。サーベルとブラッディスピンは怖い。

ただし対空技に乏しいので、相手に読まれない程度に「辛抱して」から跳び込もう。遠距離から突然出す大Hスピンもたまにはいい。

VS ギース・ハワード 吸いまくれ～

楽な相手だ。注意するのは、跳び込んだときに下をくぐられ、連続技を入れられること。それ以外は完全に読み合いの試合になる。

ではどこが楽なのかというと、こっちが赤くなったあと、吸いまくれるからだ。ギースは無敵技がないため、様々な方法で吸いこめる。とりあえず、1回転ばしたあと、大足払いを重ねて吸うのがいい。



さあ～てこれからどうやって吸ってやろうかねェ。

多少先読みしていれば、烈風拳の手がかりにダンシングダイブ（大）を当てるのもたやすいぞ。

VS ヴォルフガング・クラウザー レッグトマホークが強敵！

ブリッツボールを連射してくる相手なら、ニードルローで接近していこう。跳び込むのは、クラウザーがブリッツボールで硬直しているときだけ。ガードされても構わない。無闇に跳びこむとレッグトマホークの餌食になるからだ。

ダックは「よく跳ぶ」キャラなので、くれぐれもレッグトマホークには注意しよう。

通常技の使い方を研究しよう

ニードルローで近づく、跳び込みで近づく、歩いて近づく……。近づく方法も重要だが、立ち小キック、小パンチ、立ち大パンチなどの通常技、小技の効果を研究しよう。こういったことがわかってくると、接近戦での技のバリエーションが増えて楽しくなるぞ。

DESTINY

●対戦攻略●



頭も光るが技も光り輝く タン・フー・ル

タン老人は決め手に欠けるキャラなのだが、それだ[illegible]いろな技を使って勝った[illegible]うれしさは大きいぞ。

DON

タン・フー・ルー（以後タン老人）はリーチの長い必殺技の衝波や箭疾歩、接近戦での烈千脚などがあり、万能キャラクターに見えるかもしれない。

しかしータン老人ほど扱いづらく決め手のないキャラは実はそうそういない、というのが現実である。

でもだからといってあきらめるにはこのキャラはいい味を出しすぎている。あの挑発や撃放をかっこよく決めて勝てれば君のタン老人は脚光を浴びることマチガイない。そんな老人を目指す人はこの攻略でパワーアップを目指せ。

各必殺技を有効に使え ～衝波の巻～

衝波はCPU戦ではほとんど使わないが対戦ではけん制、削りなどいろいろな局面で使う技だ。この技の応用性について説明しよう。

まずため時間から、世間では「大は溜めが大きいが小は溜めがいらない」というウワサが流れているのだが、まずはキッパリと否定しよう。小の衝波もほんの少しの溜めは必要なのだ。

次に意外と使えそうで使えない『歩き&連続衝波』だ。この2つの技は必殺技コマンドの入力時間の甘さとレバーをキチッと入れた後どこに入れても必殺技が出るという法則を利用している

出し方はカンタン、歩き衝波はレバーを前に入れた後ほんのひと呼吸おいてA or Cボタンで出せ、連続衝波はレバーを↙・入れた後（右向き時）すぐ・に戻して衝波を出し、衝波を出し終えたら再びコマンド↓↘と入れてボタンをポンと押すだけだ。衝波を出す寸前に次の衝波の溜めをつくってるのがミソ。



相手の飛び道具を消すのに使うのもいい使い方だ。

一見とっても使えそうだ。でもあんまり実用性はない、なぜならば衝波は出すのを見てからでも容易に跳び込まれてしまうからだ。ではどうするのか？ズバリ、**「連続で出すことに固執するな」**である。そうすれば相手はタン老人の避け攻撃がこわくてそう跳び込めなくなるぞ。

また**歩き連続小衝波**は対テリーやギース戦で間合いをつめるのに有効。覚えておこう。

他には大足払いからの削り衝波など一般的な使用法も忘れずに。

各必殺技を有効に使え ～箭疾歩の巻～

箭疾歩はその特性ゆえにガードされてはいけない技だ。だから対戦でも使っている人は割と少ない。しかしだ、使い方をうまく考えれば予想以上に使える技となりうるのだ。ここでは小箭疾歩と大箭疾歩に分けて使い方を考えてみよう。

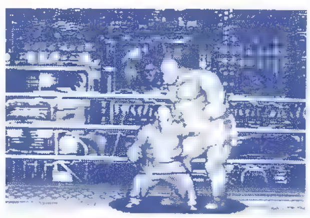
●小箭疾歩の使い方

小で出す場合の特徴としては、まずスキが小さく反撃を受けにくい上に踏み込み距離が短くガードされても投げられにくい。しかし威力がほとんどなくしかも当たっても相手が倒れないという欠点もある。

よって小箭疾歩は中間距離で間合いをつめつつ攻撃する手段として使うべし。大足払いがギリギリ届くか届かないかというところから奇襲として使っていこう。

●大箭疾歩の使い方

大は小と違ってスキが大きいもののパワーがありしかも当たれば相手は転ぶ。これは連続技のフィニッシュとして使うのが一番かしこい。至近距離で立ち小パンチや立ち小キックが当たったらそのまま立ち大パンチ・大箭疾歩だ。



ピシッこの小パンチが当たったら…。

立ち大パンチは至近距離のほうじゃないとキャンセルできないので注意しよう。

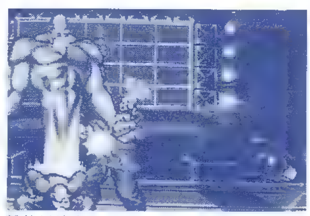


ここまで入る、タン使いの常識だ。

各必殺技を有効に使え ～烈千脚&撃放～

烈千脚は一見待ちプレイで使うように見えるが一番有効な使い方は攻めの途中にこれをからめることだ。小足払いをガードされたらそこから小足払い or 烈千脚という攻めはイヤがられることマチガイない。

また、撃放はものすご～く使いにくいもののそのパワーは折り紙つきだ。くわしくは撃放のためにページを割いているのでそちらを見てほしい。



撃放は当たったときのパワーが魅力。

小技&避け攻撃を効果的に使うべし

タン老人の通常技でよく使うのは接近戦では立ち小パンチや立ち小キックに足払い系の技である。これらの技を無作為に出し続けて相手にプレッシャーを与えていこう。

また出るスピードは遅いが避け攻撃の避水波は対空兵器として使える。モチロン飛び道具も簡単に抜けられるぞ（一部例外あり）。

今回は必殺技を無駄に出さないために必殺技の使い方中心にまとめてみたがどうであろうか？ではこれから各キャラへの対応といこう。

キャラ別対策



VS テリー・ボガード 大足払いを駆使せよ！

テリーに対しては接近戦ではとにかく攻めまくり、間合いがはなれたらライン移動で逃げて様子を見よう。テリーのライン攻撃はタイミングさえあえばキック攻撃を大足払いで返せるが、慣れないうちはパンチ攻撃以外はガードしよう。とにかく逃げも必要だということだ。



タイミングが重要、CPUで練習するのも手だ。



VS アンディ・ボガード 空破弾に要注意

アンディの斬影拳や飛翔拳は避け攻撃を合わせていけばなんてことはないのだが、空破弾は近い間合いで出されると背中を狙われる形になり避け攻撃が通用しないのだ。ここはバックステップからの小箭疾歩などを狙ってみよう。意外に効果的だぞ。



VS 東丈 超ライバル出現！

とにかくハリケーンアッパーがいやすぎる。ライン移動しまくって東が近づくのを誘うべし。連続小衝波で対抗す

VS ビッグ・ベア
大足払いを狙え

意外にも跳びこめるのでそこから小足払い・烈千脚や立ち小パンチから連続技を狙っていこう。スパドロからの投げには注意。また跳びこみも読まれると垂直ジャンプキックで返されるぞ。

VS 山田十平衛
跳びこみを確実に返そう

センベイは大足払いで抜ければ問題ないが、奴の小キックでの跳び込みはくらうと5段確定なので「返せない」と思ったときは素直にガードしよう。返せるときは避け攻撃でOK。こちらからも跳び込めるがスライディングには十分注意していこう。



攻めているほうが神経を使う、さすがキム。

VS チン・シンザン
小足払いに打ち勝て

接近戦においてチンは小足払いからのキャンセル技などをバンバン狙ってくる。立ち小キックや大足払いを合わせていこう。破岩激はガード後立ち小パンチやキックで反撃できる。覚えておこう。

VS キム・カッファン
連続衝波で固めよう

小の衝波をギリギリ当てる感じでプレッシャーをかけていくしかない。垂直ジャンプからの飛翔脚がこわいので衝波は連続で出すというより、少し間をおいて出していこう。

VS 不知火舞
どちらが足ぐせが悪い?

お互いに足払い系の技を多用する闘いになると思われる。小足払いがガードされたら烈千脚か大足払い衝波、という具合に確実に体力を奪っていこう。



乳プレスは避けでムリに落とそうとしないほうが…。

VS ダック・キング
妙な動きにまわされるな

まずはダック・キングのどの技がどんな動きなのかをしっかり頭に入れておこう。変則的な動きのダックゆえにその動きはパターンになっていることが多い。それさえ見切れば勝利は見えるぞ。ただしヘッドスピンアタックには注意。

VS タン・フー・ルー
立ち小キックで押そう

同じ技を使うのだから実力がハッキリ出る。立ち小キックでけん制しつつ相手が衝波のための溜めを始めたら即跳び込んでいこう。



大足払いは立ち小キックで返せるぞ。

VS ビリー・カーン
離れずに闘うしかない!

その技ゆえ間合いがあくと非常にイヤな相手である。一気に近づき勝負を決めたいところだ。間合いが遠いときは中段打ちをガードしたあと奇襲として大箭疾歩を出すのもいいぞ。

VS アクセル・ホーク
単一ラインは絶対不利

対空技がしっかりしているアクセルにはうかつに跳び込めない上、トルネードアッパーを連発されるとかなりイヤ。衝波を連発してトルネードを消しつつチャンスをうかがっていこう。



アクセルに限らずこの立ち大キックは意外にけん制として使える。

VS ローレンス・ブラッド
削りに注意

ローレンスは削りの達人、普通に守っているとヒットなしで体力がなくなっていくというおそろしいことも…。技と技のスキに大足払いを合わせて転ばし、あとはガードされてもとことん攻め続けよう。ブラッディサーベルも大足払いで勝てるぞ。

VS ヴォルフガング・クラウザー
意外にラクな相手

闇の帝王も闘ってみると意外にあっけない。ライン攻撃は大足払いでラクに落とせるし奴の対空技はあまり強くないので（でもくらい投げもあるが…）ガンガン跳び込めたりする。攻守ともにこちらが上なので安心して攻めよう。

VS ギース・ハワード
まさに天敵

タン老人の天敵、跳び込みをほとんど返される上に烈風拳でガリガリ削られる。ライン移動で逃げまくっても結局は攻撃できない。すべての知恵を結集して奇襲しまくるしかないぞ。



これはくらい投げされる可能性大だ。

最後に、すべての技を駆使して闘おう!

タン老人は切り札的な技がないかわりにどの技も使いこなせばそこそこの効果がある。通常技と必段技をあまり区別せずに自然に使っていくのがタン老人の道だ。健闘をいのる…。



ビリー・カーン

首動真はダテじゃない

餓狼伝説から全…
ー。今回またして…
を付けて舞い戻…

びく

ビリーはリーチが長い半面やられ判定も前に出てしまうという欠点がある。しかも接近されると、せっかくのリーチの長さもムダになってしまう。

というわけで、なるべく距離をとってこちらの棒が届くかどうかという間合いで闘いたい。

飛び道具を持っているキャラに対しては距離をとりすぎないようにしよう。立ち小パンチやしゃがみ大パンチなどで飛び道具を撃とうとした瞬間を止めることができるのを最大限に活用したい。



パワー、ペシッ。飛び道具は撃たれる前に止めろ。

またビリーは跳び込みが強いので飛び道具を積極的に跳び越えていこう。うまく跳び込めたら着地してから、しゃがみ大パンチ→三節棍中段打ちの連続技につなげよう。

攻めのバリエーションを増やそう

ご存じのとおりビリーは攻めキャラである。しかし攻めキャラであるにもかかわらず小技が連続でつながりにくいため、しゃがみ大パンチの一発や中段打ちの削りが相手の体力を奪うメインの手段となる。そこで、しゃがみ大パンチ→中段打ち（以下中段打ち二段）にもちこむまでの攻め方をいろいろと考えてみることにしよう。

最も多く使われるのが跳び込みだろう。これまで幾度となく強調してきたことだが、ビリーは跳び込みの技が強い。

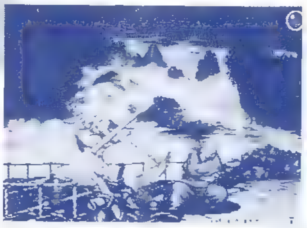
具体的にはパンチは横方向にキックは下方向に棒が伸び、その伸びた棒の先端は無敵である。相手との間合いによって、遠ければパンチ、近ければキックで跳び込めば、一方的に反撃されることは少ない。

もちろんジャンプ攻撃の後は中段打ち二段につなげよう。

だが跳び込んでばかりというのも芸がない。たまには立ち小キックで移動してみるのも面白い。歩くより格段に速く移動できるうえに、前に移動しながら中段打ちを溜めることもできる。キャンセルもかけられるので、ガードさせてキャンセル旋風棍ということもできる。超火炎旋風棍のコマンド入力も受け付けてくれるので、相手の目の前まで移動していきなり超火炎を出すことも可能だ。これなら超火炎の飛距離が短いという悩みも解消される。



これをガードさせれば…、



こいつもガードしてくれる。

強襲飛翔棍も撹乱、奇襲といった意味で重宝する。強弱によって落ちてくるまでの時間が、空中にいる間のレバーを入れている方向によって落下してくる位置がそれぞれ調節できるので、避けや当て身投げなどを巧みにかわして逆に反撃してやろう。

さらに立ち大キックを使って相手を牽制したりして攻めが単調にならないようにしよう。

ところで守りのほうは

嗚呼ビリーよ。その彼の性格ゆえにか、どうしても防御に関してはヒカるものが見られない。

対空の必殺技、雀落としは当てるのが難しい。距離、タイミングをはかり間違えると地獄が待っている。

かといって避け攻撃は出るのが遅い。避け攻撃が当たる前に相手はすでに着地していることがしばしばだ。

昇りジャンプパンチ、遠距離立ち大パンチは技を出した直後に上方向に対して攻撃判定を持つ瞬間があるが、一方的に勝てることは少なく相打ちが多い。



この瞬間に落とせないこともないが…。

超火炎旋風棍にいたっては、自在に出せるようになるには相当な練習がいるし…。



ええい、こんなことで思いわずらうのはやめよう。相手が攻め入ることもできないようにこちらからガンガン攻めたてよう。理想は〝一方的に押し切って勝つ〟だ。

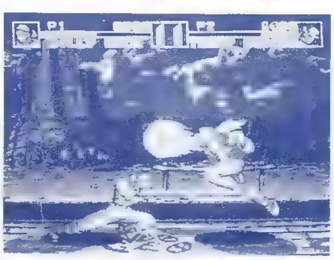
キャラ別対策

VS テリー・ボガード 常に先手を取れ

テリーにラッシュをかけられるとツライ闘いになる。常に先手を取るか、ラッシュにもちこまれないように距離をとって闘いたい。

ビリーはジャンプが早いのでパワーウェーブは見てから跳び込もう。先読みする必要はない。

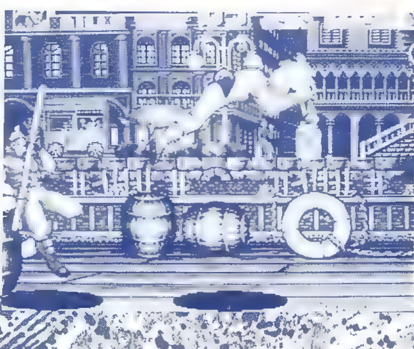
パワーウェーブの出かかりは立ち小パンチで、クラックやバーンはしゃがみパンチで止められることを覚えておこう。



バーンナックルも止められる。有効利用しよう。

餓狼伝説 SPECIAL

VS アンディ・ボガード 残影ラッシュはないが…



空破弾はバックダッシュでかわせ。

空破弾をガードすると、空

THE BATTLE

破弾・足払いに対して反撃ができるほど早い技がない。空破弾はできるだけバックダッシュでかわして着地のスキに反撃だ。削りによる体力の消耗もバカにならない。
小残影拳はガードしたらライン飛ばしで反撃だ。

VS 東丈
ハリケーンに押されるな

東のスライディングはジャンプキックならつぶせる。ハリケーンアッパーを跳び越えるときはキックをメインに。
跳び込みを返すときは避けを使おう。早め早めに出すように。

VS ビッグ・ベア
SDキックにゃ要注意

レディーは避けで返せる。もし避けをガードされてもキャンセル旋風棍で削ることができる。間合いが離れたら中段打ち二段で追い打ちの削りをくらわそう。
ガードを固めていれば、雀落としが当てやすい(目標がデカい)ので、そう攻め込まれたりしないだろう。
怖いのはスーパードロップキックだけ。

VS 山田十平衛
ガンガン跳び込め

十平衛には恐るべき対空技がないので気軽に跳び込める。跳び込むときはスライディングをつぶせるキック系で。跳び込んだ後は中段打ち二段につなげよう。


スライディングは全然怖くない。

VS チン・シンザン
好き放題攻めてやれ

チンはジャンプがゆるやかで目標もデカいので雀落としを当てやすい。
氣雷砲も立ち小パンチで封じ込めることができる。
チンの対空技はたいしたことないのでガンガン跳び込める。攻めてよし、守ってもよしだ。

VS キム・カッファン
悪魔を破るのはオレだ

飛翔脚に対してはほぼ完全に対応できる。眼の前に跳んできたらライン飛ばし、それより近くに跳んできたら昇りパンチで落とせる。
飛翔脚をガードしたらキムが跳ね返ったところに中段打ちで反撃しよう。


この距離なら昇りパンチで。


この距離ならライン飛ばしで。

VS 不知火舞
間合いをつめろ

大龍炎舞があるので、おいそれと跳び込めない。強襲飛翔棍を強弱、落下点の調節を使い分けて攪乱してやろう。
離れたときはしゃがみ大パンチなどを使って花蝶扇を撃たせないようにしよう。

VS ダック・キング
跳び込みをどう封じる?

ピョンピョン跳びまわるので、対空技の貧弱なビリーにとってはイヤな相手。
ダックのジャンプは高いので立ち小キックで下をくぐって投げてやろう。


うまく下をくぐって投げてしまおう。

VS タン・フー・ルー
跳び込まれたらヤたけど

衝波に対してはしゃがみ大パンチを合わせよう。相打ちでも構わない。
箭疾歩や旋風剛拳、跳び込みは避けで返そう。

VS ビリー・カーン
先に手を出せ

相手のビリーも当然リーチが長い。中段打ちは使う分には気分がいいが、使われると不愉快なので、なるべくこちらから手を出して中段打ちを使わせないようにしよう。
対空がダメなので強襲飛翔棍も多用しよう。



VS アクセル・ホーク
遠くから跳び込め

対空が豊富なアクセルといえど、遠距離からのビリーの跳び込み小パンチは返せない。
なるべく距離をとって、地上戦では立ち小パンチ、しゃがみ大パンチなどで牽制してトルネードアッパーを撃たれたら遠慮なく跳び込んでいこう。

VS ローレンス・ブラッド
リーチの長さは劣るが

ローレンスはリーチの面ではビリーと対等なので闘いづらい相手だ。小技からブラッディスピンの繰り返しをされるだけでもかなりツラい。
立ち大キックやブラッディサーベルの戻りぎわを狙って棒で突いていこう。

VS ギース・ハワード
うまく攪乱して闘え

当て身投げがあるので、ビリーの最も多用するしゃがみ大パンチを出すのが怖い。
ビリーの跳び込みも強いとはいえ、当て身投げの前には赤子同然だ。
強襲飛翔棍で相手を惑わして打開策を見つけていこう。


よし、当て身投げのタイミングを狂わせることに成功した。

VS ヴォルフガング・クラウザー
下剋上は果たせるか

さすがに上司は強かった。ビリーの跳び込みは何事もなかったかのように立ち大パンチで返されてしまう。
地上戦でも飛び道具のあるクラウザーが有利。
となると頼りになるのは強襲飛翔棍ということに…。

VS リョウ・サカザキ
龍虎乱舞はくらうな

リョウに対しては…アレ?そういえば対戦にリョウはいねえや。

おっと、もう一言

対戦でビリーを使うなら、ぜひとも超火炎旋風棍をマスターしよう。他キャラの超必殺技に比べて実用度が高い。
精進に精進を重ねて自由自在に使いこなそう。

笑え、削れ、落とせ、跳び込め～
アクセル・ホーク

狙うポイント
跳び込みだ
相手のスキ
AXEL-

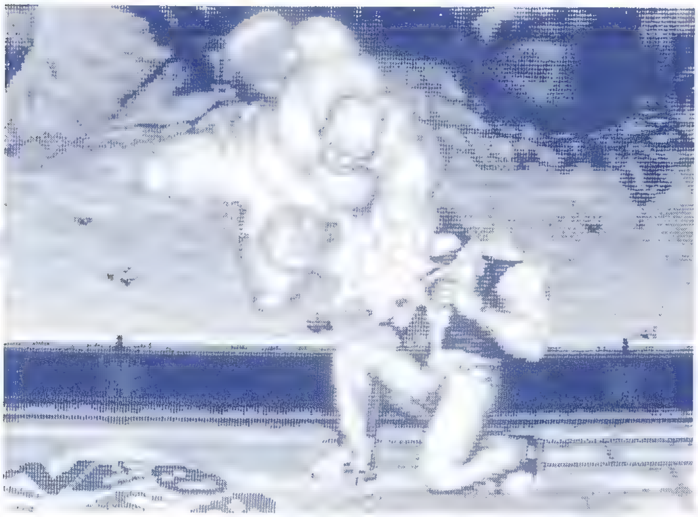


スペシャルのボクサーの中では最強

リーチもあるし、対空も強い、それになんてったって跳び込みが滅茶苦茶早い。でもスピードが超遅～い。
まずはボクシングで勝ち残るすべを見てもらおう。

まずは跳び込みを覚えよう

アクセルの跳び込みは、その早さが特徴。強さはそれだけではない。このジャンプ大パンチ、大で出すと2段攻撃になるのだ。
2段攻撃にするにはかなり高目で出さなければならない。その高目というのはちょうど、ジャンプの頂点や下降が始まるトコロだ。
さらに2段にしても、2発が完全に連続になっているときと、なってないときがある。後者の場合、1発目と2発目の間にスキがあるので、相手がしゃがんでいたりするとそこに2発目がヒットするということがよくある。さらにそこから連続技につなぐことができるのだ。できるだけ後者を狙うようにしよう。



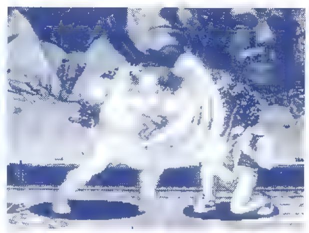
しゃがんだ相手にゴスッと、さらに連続技まで…。

跳び込んだら、とにかく笑え

跳び込んだあと…ここがアクセル最大の攻撃チャーンス！削り、連続技、などなど、相手の体力を減らしていこう。
基本攻撃としては、しゃがみ小パンチキャンセルアクセルダンス。ヒットしたときやガードされたとき、どちらでも連続技や削りになる。
これの利点として、相手がガードになるのでその間に跳び込みやすくなることがある。でもあまりにも単調な攻撃は読まれてしまうぞ。



跳び込みからつながっていないときのために、しゃがみで。



それにキャンセルをかけてダンス。

落とせ、落とせ、落とせ～

それでは対空技を見ていこう。
使えるのは避け攻撃、立ち小キック、立ち大パンチ、大キック、そしてしゃがみ大パンチ、とこれらが挙げられる。
距離が遠い順に挙げておいたが、フォローを…。避け攻撃はもちろん敵が攻撃してきたときのみ。立ち大パンチと大キックは似たような使いかた、この2つを比べると早さはパンチのほうが上、キックのほうは上に伸びる。タイミングでどっちを出すか決めよう。
そして立ち小キックとしゃがみ大パンチにはキャンセルをかけることができる。うまく、キャンセルトルネードを出せば相手の落ちるポイントにちょうど置けるぞ。
しゃがみ大パンチは早目に出してこそ意味のある技だ。少しでも遅いと相打ちになってしまうぞ。
対空技はアクセルにとって絶対必需品。マスターしておこう。



上に伸びる大パンチ。早目に出そう。



落としたあと、さらにトルネード。

小技にからめトルネード

地上戦では小技の使いかたがポイントになってくる。立ち小パンチや立ち小キック、小足払い、大足払い、そして避け攻撃などをからめて攻めよう。特に避け攻撃は相手が技を空振りしたら必ず出すというくらいでいこう。この避け攻撃は出すだけで相手を威圧できるぞ。
それらの攻撃をガードさせたら、トルネードアッパーの出番だ。キャンセルで使い相手にガードさせるようにしよう。
ただし、トルネードは敵によって簡単に返されてしまうことがある。気を付けよう。



見よ、このリーチ。近付いてこられるかな？

ラインの有無によりかなりかわる

アクセルを含む三闘士ステージは、ラインが一つしかない。2ラインでは平均的な強さを持つアクセルも、一方的に不利になったり、かなり強くなる2つの場合がある。
それではキャラクター別にワンポイントアドバイスをしていこう。



こーいう敵です。



これは圧倒的に不利。グヒ～助けて～。

THE BATTLE

キャラ別対策

VS テリー・ボガード
少々変わったパターンが必要

テリーは避け攻撃の対空度がかなり強いので、ジャンプパンチは2段にならなくてもいいので、引き付けて出すようにしよう。

テリーにラッシュをかけられるとかなりつらい。離していく闘いを心がけよう。

VS アンディ・ボガード
1ラインだとかなり厳し～

2ラインだとあまり気にならないが、1ラインだとかなり不利。跳び込みやトルネードをあっさりと空破弾で返されてしまうからだ。

できるだけ近づくように努力しよう。

VS 東丈
アッパ～の撃ち合いに注意

もし東がトルネードアッパーを撃っても、できるだけ撃ち合いはやめよう。先読みされるとかなり危険だ。



VS ビッグ・ベア
レフィー返しをマスターせよ

パワーで押されていくことが多く、かなり厳しい。トルネードアッパーも簡単には出せないぞ。

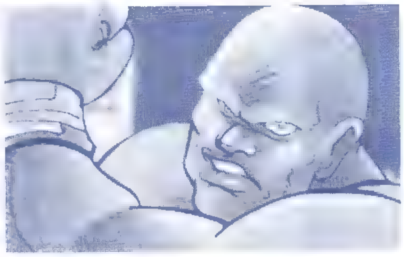
特にジャイアントボムに対してはしゃがみ小キックor大キックで確実に返せるようにしよう。



大と小で出すタイミングが違う。ペチッと返せるようにしよう。

VS 山田十平衛
跳び込みで勝負だ

はっきり言って十平衛は跳び込みに弱い。そこを突いて、跳び込みからの削りを狙え。



VS チン・シンザン
イマイチ攻めづらい敵

まずトルネードは撃っちゃダメ。ハラで返されるぞ。

そして跳び込みは避けなどに返されることが多いので、引き付けて出そう。

VS キム・カッファン
アクセル最大の敵

とにかく素早く動いて攻めるキムに対してはかなりつらい。決定的な打開策がなく、一言アドバイスすると「飛燕斬の溜まっていないときに跳び込め」。……以上

VS 不知火舞
跳び込めないよ～

跳び込みは95%大龍炎舞で返されるのでかなり危険。トルネード撃っても跳びこえてくる。ここはもう中間距離での小技の競り合いが勝負。舞の飛び道具を読んだらすかさず跳び込もう。



これがあるから跳び込めない。キビシー。

VS ダック・キング
少々やりづらいかも

ダックの素早い動きはかなり闘いにくい相手。リーチを生かして、遠目からチクチクと攻めていこう。

VS タン・フー・ルー
セオリー通りにバリバリ攻めろ

タンははっきりいって全然怖くない相手。セオリー通り跳び込みなどからガリガリ攻めろ。

VS ビリー・カーン
絶対1ラインステージその一

三闘士同士の戦いなので必ず1ラインで闘うことになる。まずリーチのあるビリーに対しては接近することが第一だ。ラインがないのでかなり厳しい闘いになるだろう。

VS アクセル・ホーク
避けが使えな～い

お互いうかつにトルネードなどを出せず、いかにスキを突いて跳び込むかという闘いになるようだ。

手軽に使える立ち小パンチをいかにして当てるかがポイント。避けは避けに返されるので多用は禁物だぞ。



避けは避けに負ける。アクセルだけは避けは使えない。

VS ローレンス・ブラッド
ガ～リガ～リ削れ

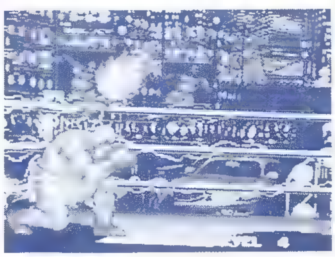
セオリー通りの攻めができる。ただしローレンスがブラッディーカッターが溜まっている状態ではトルネードは撃たないこと。返されてしまうのだ。

跳び込みからの攻撃で攻めていこう。

VS ギース・ハワード
ステージで勝負が決まる？

2ラインでは跳び込みやライン移動からの攻めがあるアクセルが有利だが、1ラインだと疾風拳だけでアクセルが動けなくなる不利な点がある。

後者のような状況に追い込まれないように、逆に敵を端に追いつめていこう。



こうならないうちに、初めに攻めておこう。

VS ヴォルフガング・クラウザー
こいつもステージでちょっと…

こいつも1ラインステージだと不利になる。こいつに対してはトルネードがかなり有効。跳ばせて落とすようなパターンでいこう。

単純じゃあないんだよ

一見単純に見えるアクセルの対戦だけど、読みの要素が強い熱い対戦が待っている。外見にまどわされず、この面白いキャラを使っていこう。

リーチを生かして闘おう
ローレンス・ブラッド

ローレンスは、闘牛士の[illegible]して自分が突進系のキャラである[illegible]誘われて牛にな[illegible]よう。

M.D.S主催[illegible]



攻略を始める前に、ちょっとだけローレンスの特徴（特長ではない）を説明しておこう。

ローレンスは、はっきり言って返し技と呼ばれるものが少ない。敵の攻撃に対してダイレクトに反撃できる技がないのだ。これはテリーやキムに端に追いつめられた場合に逃げ道がないことを意味している（ラインがない場合）。

しかし、ローレンスは対戦において嫌がられる。それはなぜか？立ち大キック等の基本技のリーチが長いのと、ブラッディスピンをガードさせた際の削りが主な要因だろう。これが相手にとってはくらいやすいため嫌がられる。

だが、実際のところはそこからラッシュに持っていくのに相当の先読みと待ちが必要になってくるので、そうやすやすとは勝たせてもらえないのが現状だ。

結局のところ、破壊力が大きいだけで一発一発の技が大振りなキャラなので、お子様用キャラになりがち。

飛び道具のないタン・フー・ルなどのキャラには、逃げと待ちを駆使して闘えばかなりひどい対戦になる。そこまでして勝つかどうかはプレイヤーの判断にまかせる。

逆に、強力な飛び道具のある敵（ギース、クラウザー）に徹底的に待たれると、勝つのは不可能に近くなるのも事実。ジャンプの速度が遅いのも、強力な対空技を持っているキャラに対しての無力さを感じる。これでいいのかローレンス!!

基本戦法 スピン削りからの攻め

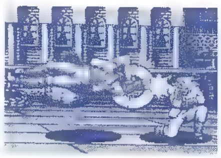
基本中の基本。ブラッディスピンを相手にガードさせてから、どうやって攻めるかである。


ここからどう攻めるか？

・その1、しゃがみ小パンチキャンセルブラッディスピン

これは舞やタンなど返し技を持っていない相手に特に有効。何回もくり返しスピンをガードさせることができるのでハメに近い。


まずは小パンチ。


キャンセルブラッディスピン。

だが、読まれているとライン移動で逃げられたり、無敵技を持っている奴らにはあっさりと返されてしまう。ギースにはしゃがみ小パンチを当て身投げされる。これはちょっとカッコわるい。

・その2、しゃがみ小キックで牽制して、ブラッディスピン

これは前述のしゃがみ小パンチキャンセルスピンを読まれていそうなときに使う戦法だ。相手が何の技で返してくるかわからないので、とりあえずしゃがみ小キックで牽制しておいて、安全そうならスピンを撃つ。


しゃがみ小キックは優先度が高いので他キャラのしゃがみパンチ等を返せる。

相手があせって大技を出したなら、こちらは立ち大キックやスライディングをすかさず入れる。

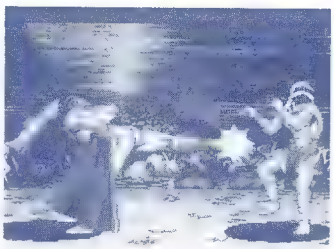
そのほかの技の

・立ち大キック

通称○ガキックと呼ばれるもの。見ればわかるとおりリーチが長いだけがとりえの技だ。

主に中間距離での攻防に使用する。相手が何か技を出そうとする一瞬に足の先っぽをヒットさせるのだ。飛び道具を持っている相手に対して、うかつに飛び道具を撃たせないようプレッシャーをかけるのに最適だ。でも十平衛にはほとんど効果なし。

・スライディング


ハリケーンボコッ。これが狙いだ。

立ち大キックと同じように中間間合いで威力を発揮する相手が転ぶという利点はあるが、そのぶんリーチが短い、ガードされると反撃をくらいやすいなどの不利な点もある。

・サーベル小、大

小は中間距離で、大は遠間から使用する。だがほとんどバクチに近いこの攻撃は、戦法といっていいのか微妙なところだ。敵が倒れるというのは大きい。

・ジャンプ小キック

対空技としてかなり有効。相手が跳んで来たときにこちらもすかさず跳んで落とす。相手が真上から降って来た場合には役に立たない。

もう一つ注意するのは、相手が地上にいるのにこのジャンプ小キックを出してしまわないこと。ガードされるとほぼ投げられてしまうし、ほとんどの対空技に返される。使いみちをよく考えよう。


唯一の対空兵器。でも万能ではない。

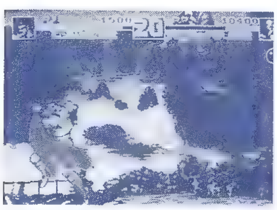
・ジャンプ大パンチ、大キック

この技というかローレンスのジャンプ攻撃すべては、ジャンプスピードが遅いのと、技自体の強さが弱いのが相まって、ほとんどの対空技に撃ち負ける。対空技を持たない相手や、気絶した相手くらいにしか跳び込めない。

・バックダッシュ

ローレンスの対空技がわりの技だ。これで起き上がりに攻めて来た相手をスカすことで、相手のペースをくずすのだ。

跳んで来た相手を確認したら、すぐにバックダッシュして射程外に逃げ、相手の着地点にスライディングをするとよく決まるぞ。


跳ばれてしまったらすかさずバック。


そして着地をスライディングで。

・ブラッディフラッシュ

出しにくいし、出してもめったに当たらない。なので、使いかたとしては、接近戦で、〝削り技〟として使用する。接近していれば2発ガードされることができるし、その削りの量といったらハンパじゃない。ぜひマスターしよう。

敵と重なったら、しゃがみ小パンチ→しゃがみ小キック→ブラッディフラッシュとつなぐ。できればキャンセルをかけるといい。

そんなこと言われても出せないよーという人のためにコマンド入力法を教えよう。

まず、しゃがみ小パンチ、これを出すときにもうすでにコマンド入力開始だ。初めは右下に入れる。

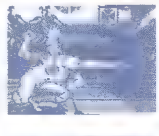
次にしゃがみ小キック。このときは左から右までのコマンド入力を行っている。立ち小キックにならないように注意しよう。

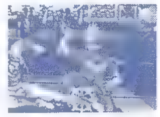
最後に左下→右と入れてブラッディフラッシュ完成。ちなみに初め小パンチなのは溜めているときにブラッディスピンにならないためだ。次の小キックも、パンチだとサーベルが出てしまうから小キックにしたのだ。

この方法だと出しやすい上に、相手をガードさせておけるという利点がある。相手は何をするかわからないのでとりあえずガードしてたら超必殺が来た！という感じでおど

THE BATTLE

ろくことうけあいだ。


しゃがみ小キック。このとき右下からコマンド入力開始。


しゃがみ小パンチの間に左から右までぐるっとまわして…


ハイ出ました。かため技の中に組み込むと効果的だ。

各キャラ別対策

VS テリー・ボガード
飛び道具を撃たせるな

パワーウェーブを出されると、カッターを撃つ以外返し技がない。跳び込んでも無論ダメ。立ち大キックやスライディングで極力撃たせないようにするよりほかかないだろう。

VS アンディ・ボガード
ラッシュをかければ

飛翔拳はタイミングよく避け攻撃を出せば抜けられる。だが、そこからどうやって攻めに転ずるかは課題だ。


避けで抜ける。
だからどうした？

VS 東 丈
勝てるのか?

ハリケーンアッパーがテリーと同じく嫌である。テリーの大足パワーウェーブや東のラインハリケーンアッパーは、至近距離ならスライディングで相打ちにできる。それしかラッシュを返す技がないのだ。


ムリヤリ相打ちに持っていくのも手だ。

VS ビッグ・ベア
跳び込まれるとどうも…

跳び込まれると返し技がない。ジャンプ小キックも負ける場合多し。

レディゴはスライディングで返せるが、それ以外有効な返し技がない。

VS 山田十平衛
センベイが終わってる

こちらの跳び込みはすべてスライディングで返されてしまう。センベイは避けで抜けてもスライディングが来るのでダメだ。端でかためられたらほぼ終わり。


十平衛には
跳び込んじゃダメ。

VS チン・シンザン
破岩激さえなければ

こちらのラッシュは破岩激で止められてしまうので、たまにはフェイントをかけて待ってみよう。うまいこと破岩激をガードしたら立ち大キックが決まるぞ。


破岩激の読み合いになるのは必至!

VS キム・カッファン
しゃがみ大パンチが…

キムのしゃがみ大パンチで、こちらのしゃがみ小パンチ、大パンチ、立ち大キックを返されてしまう。つまりラッシュがかけられない。おまけに飛燕斬まである。

VS 不知火 舞
大龍炎舞か…

こちらの跳び込みはすべて大龍炎舞で返される。しかししゃがみ小パンチからのブラッディスピンでうまくかためれば逃げるしかない舞にとってはかなり嫌なものになる。

VS ダック・キング
かためよう

地上戦では結構有利なのでいけるだろう。ただし跳び込まれた際どうするかは問題。バックダッシュで逃げながら闘えばなんとかなる。

VS タン・フー・ルー
逃げまくれ

どちらも決定打に欠けるキャラなので、待ったほうが有利。衝波の攻撃力が大きいのが怖いが、こちらも攻撃力は大きいほうなので十分渡り合り合える。

VS ビリー・カーン
かためられると…

かためられてしまうと相当不利。反撃のチャンスは相手が失敗しない限りやって来ない。こちらもかため技で攻め勝つよりほかない。

VS アクセル・ホーク
飛び道具は怖いが

アクセルのほうは攻め手が少なく、飛び道具もこちらが溜めていれば撃てないので、跳び込んでくることが多いだろう。

奴の跳び込みはジャンプ小キックで返せる。が、端だとつらいのは言うまでもない。

VS ローレンス・ブラッド
やるかやられるか

先にかためたほうの勝ちだ。跳び込みはくらい投げされるのであまり有効ではない。逆に相手の跳び込みはくらい投げしよう。


ローレンスの
切り札、
くらい投げだ。

VS ギース・ハワード
疾風拳が強すぎる

ギースが遠間から、前ジャンプしながらの疾風拳を撃つと、こちらは何もできない。大足払い、烈風拳も反撃の余地なし。跳び込みはもちろん当て身投げだ。

跳び込みのすかしと、サーベルの使いかただけが望みである。

VS ヴォルフガング・クラウザー
近よられなければ

近づかれてのブリッツボールラッシュがつらい。だがこちらのラッシュにクラウザーは弱い。先に仕かけたほうの勝ちだ。

まとめ
先に仕かけろ!

ローレンスは攻められると弱い。だから先にこちらから攻める。それしかない。

しかし、一度つかまえたら死ぬまで離さない、というような強力なラッシュを持たないローレンス。あとはバクチにかけるのみか?

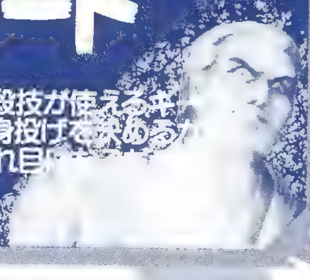

ラインがないと
どうしよーもねえ。

ギースの武器は長い足

ギース・ハワード

すべての必殺技が使えるギ…
いかに当て身投げを決めるか
勝負の分かれ目!

ももやん



ギースといえば、長い足と烈風拳。それに疾風拳と当て身投げだ。

これらの必殺技すべてを使えば、かなりの強敵とも互角以上に闘えるだろう。

キャンセルで攻めろ ギースの基本

ギースはなにが強いかというと、一目瞭然の長い足だろう。ギースの足技はすべてが強く、どれも使えるぞ。

特に強いのは、大足払いだ。あれこそ、ギースの足は長いぞ、と言わんばかりの長さだ。この大足払いにキャンセルをかけて、烈風拳を出すのがメインとなるだろう。

ただ撃っているだけでは、離れてしまうだろう。そうなると簡単に跳びこまれてしまうので、間合いを縮めたいところだ。

そんなときは、立ち大キックがいいだろう。攻撃しながら移動でき、その後に、小足・大足払いと続け、キャンセル烈風拳とつなげることができるぞ。

ほかにギースの強い通常技に立ち小キックがある。このキックは非常に攻撃判定が大きく、たいていの攻撃を止めることができるぞ。なんと、ローレンスのブラッディフラッシュですら消してしまうほどだ。これにキャンセルをかけての烈風拳も覚えておこう。



とにかく、先のほうが強い! なんでも止めるぞ。

跳んできたら、当て身で落とせ対空技

キャンセルからの烈風拳をしつこくやっていれば、相手はいつか跳び込んでくるだろう。跳び込んできたら、当然対空技で落とす。対空技も色々あるぞ。

ギースの理想としては、上段当て身投げだろう。返せない攻撃はほとんどなく、相手に与える精神的ダメージも大きいぞ。

しかし、相手が技を出さなかったり、めくりぎみできたときは悲惨だ。当て身投げは決まらないとスキが大きいので狙いすぎは注意しよう。



狙いすぎると、スカされる…。

ほかには、しゃがみ大パンチや避け攻撃も強力な対空技になるぞ。

しゃがみ大パンチは、悪くて相打ちになるほど強いのだが、外れるとこれもスキが大きい。

避けで落とすにしても、タイミングかかなり重要なので、慣れるまでが大変だ。しかし、慣れてしまえば強く、相手のライン移動も楽に返せるぞ。

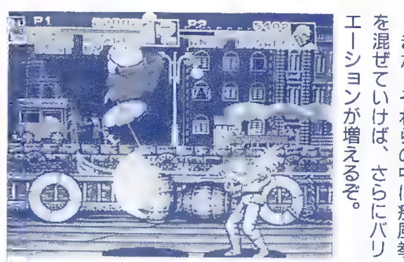


これも、かなり強い避け。

ときには跳び込もう 疾風拳を使え!

跳び込むときは、小キックが一番いいだろう。下方向にかなり強いぞ。しかし、この小キックばかりでは避けで落とされたり、くらい投げされたりするので、大パンチや大キックにかえるのもいいだろう。

また、それらの中に疾風拳を混ぜていけば、さらにバリエーションが増えるぞ。



着地ぎりぎりの疾風拳。ギースの嫌われる理由の一つだ。

対空技で返そうとしている相手には、よく当たるぞ。しかし、これも外れると後が恐いのだ。

上手な当て身の利用法

ギースといえば、やはり当て身投げである。対空技として使うが、それ以外にも色々と使い道がある。

上段当て身投げは必殺技を投げられるので、かなり使えるぞ。テリーや東などは、飛び道具を撃った後に、よくバーンナックルなどを出してくるので、そこを先読みして当て身投げだ。

また、起き上がり必殺技を持っている相手には、起き上がる所に重ねておくと、時々ひっかかってくれる。逆に、こちらの起き上がりに技を重ねてくるときにも、起き上がり上段当て身投げで投げることもできるぞ。



残り少ないギースの体力を…、



削らせないぞ。起き上がり当て身だ!

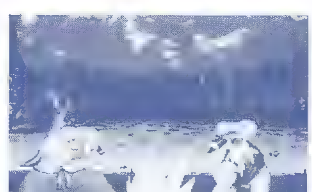
中段は、キャンセル野郎や起き上がりにパンチなどを重ねてくる相手に有効だ。ただし足払いに弱いので、出しすぎるのは危険だぞ。

キャラ別対策



VS テリー・ボガード 足の長さで勝負!

テリーにはキャンセル野郎が多いので、中段当て身のチャンスだ。動きが単調な相手ならば、パワーウェーブ・バーンナックルという基本どおりの攻撃を必ずやってくるので、上段当て身も狙えるだろう。



パワーウェーブ撃っといて…、



バーンナックル。ワンパターンだねえ。

ただ、テリーの嫌な所は、接近されると押されっぱなしになるので、ライン移動で逃げることを勧めよう。

また、大足払いの打ちあいは負けることが多いので、注意しておこう。



VS アンディ・ボガード ダブルの力だ!

アンディには、離れての烈風拳連打は避けよう。簡単に空破弾で返されてしまう。

ただ烈風拳を撃つのではなく、時々ダブル烈風拳を混ぜてやる。小の空破弾ではダブルは越えられないぞ。

また、アンディに対しては、

立ち小キックが使えるぞ。斬影拳や飛翔拳の出かかりを止めることができるので、通常技の中に混ぜていこう。

VS 東丈
烈風拳で撃ち負けるな!

ギースにとって、かなり嫌な相手だ。烈風拳とハリケーンアッパーの撃ちあいでは負けるので攻めていきたい所なのだが、相手は守りも強い。ギース側の狙いとしては、ハリケーンアッパーの出かかりを立ち大キックで消すか、疾風拳を当てるかの、どちらかしかないだろう。

また、大足払いの出しすぎにも注意しよう。東のライン飛ばし攻撃のほうが勝つことが多いぞ。

VS ビッグ・ベア
レディーは確実に当て身しろ

それほど嫌な相手ではないが、ジャンプスピードが速いのでスカし投げをやられやすいぞ。ほかには、Sドロップキックからの投げには注意しておこう。

G・ボムは見てから余裕で当て身投げが間にあうので、落ちついていこう。


「レディー」といったら、コマンド入力。

VS 山田十平衛
当て身が通用しない!

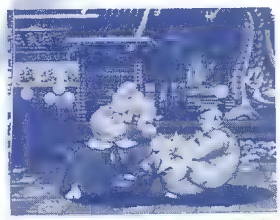
十平衛の必殺技で当て身できる技はないので、ギースは決定打に欠けるだろう。また背が低いので連続技も入りにくい相手だ。

とにかく、烈風拳で押し、跳び越してきたら大足払いや対空技色々で返していこう。

VS チン・シンザン
これまた当て身の出番なし

チンの破岩激は当て身投げできないので、ガードするか避けて返すのがいいだろう。ガードした後は立ち大パンチが入るので、お釣りを返してやろう。

チンとの撃ちあいにも負けるので、烈風拳は控え目にしておこう。


破岩激は当て身できないので、ガードして…


大パンチが余裕で入るぞ。

VS キム・カッファン
奴こそ悪魔だ…

ヘタに烈風拳を撃つと、簡単に飛翔脚の餌食だ。もちろん、大足払い・烈風拳もだめだ。

飛翔脚ばかりで攻めてくるキムには、当て身投げを狙うより、しゃがみ大パンチのほうが確実だろう。

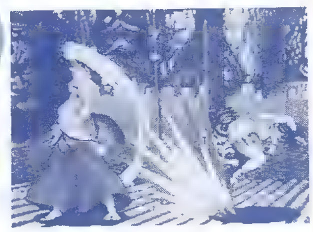

相打ちが多いが、減りは少ない。相打ちOKでいこう。

また、小の半月斬をガードしても反撃しないこと。大足払いなど出せば、踏まれるぞ。

VS 不知火舞
恐るべし、龍炎舞

舞にも、ヘタな撃ちあいと、跳び込みはできないぞ。単調に烈風拳ばかり出していると、必殺忍蜂で簡単に越えられてしまうのだ。これも、アンディと同じく、ダブルで止めよう。

また、跳び込みはすべて返されてしまうので、疾風拳でいくのがいいぞ。


ダブルはやはり高かった。

VS ダック・キング
ブレイクは嫌いだー

ダックの体力が赤くなるまでは、基本通りでなんとかなるだろう。しかし、超必殺技、ブレイクスパイラルが出せるようになったら注意。ギースの逃げ道はライン移動しかないぞ。

VS タン・フー・ルー
烈風拳で楽勝

タン相手には、なるべく離れて烈風拳で押しまくろう。タンは跳び込んでくるしかないので、跳び込んできたら、避けか大足払いで落としてやろう。これで楽勝だ。

VS ビリー・カーン
対CPU戦と同じだ!

ビリーには、対CPU戦と同じように闘ってもいいだろう。離れて跳んできたら、大足払い。近くだったら当て身投げ、という感じでいいのだ。

強襲飛翔棍は無難に、アッパーで返していこう。

VS アクセル・ホーク
アッパーは強かった

アクセルとの撃ちあいは、互角といった所だ。よって、どちらかが先に跳び込んでくるだろう。

アクセルが跳んできたら、当て身よりもアッパーのほうがいいぞ。避けも辛いので、よしておこう。

こちらが跳び込むときは、疾風拳がメインになるだろう。アクセルには対空技が多いので要注意だ。

VS ローレンス・ブラッド
削り野郎を当て身しろ

ローレンスは、しゃがみ大パンチ・ブラッディスピンをメインにもってくることが多いので、パンチかブラッディスピンを当て身してやろう。

VS ギース・ハワード
要は自分だ

自分と闘うので、特に書くことはないだろう。

ただ、立ち大キックをよく使う相手には中段当て身で投げてやろう。

VS ヴォルフガング・クラウザー
長い手をどうにかしろ!

飛び道具の撃ちあいは不利だ。上段ブリッツボールを撃たれると、烈風拳では消せずに、ギースに当たってしまうのだ。しかも、クラウザーはガードしているし。


上段ブリッツは烈風拳を越えて当たるぞ。


しかし、ダブルなら上段も消せるのだ。

さらに、クラウザーは長い手を突き出して、ギースの足払いの外から叩いてくるのだ。実はこれが嫌で、あまり中段当て身も狙えないぞ。

相手の心を読む当て身の世界

とにかく、ギースには読みが必要になってくる。相手がどのようなパターンで攻撃してきて、いつ投げられるか?これを読んでこそ、ギース使いになれるだろう。



下段ブリッツボールで先手必勝!!

クラウザーの間合いは、その巨体ゆえに遠距離が有利だ。遠くから相手を近づけさせない技…それが下段ブリッツボールだ。

主に、この下段ブリッツは小を使う。大は弾の速度は速いものの、硬直モーションが大きいので、連射性に欠ける。常に小下段ブリッツを狙おう。

近間では立ち小キック（遠、近、どちらでも可）や、遠い小パンチなどにキャンセルをかけて使う。

これが対空のすべてだ!!

下段ブリッツばかり撃たれては、相手もよけたくなるのが当然。ここで、下段ブリッツを跳び越えてきたらどうすればいいか。

実はクラウザーには対空技にこれだ!!と言えるものがない。そこで、状況に応じてベストと思われる返し技を挙げてみよう。

○立ち大パンチ（遠）

下段ブリッツを連射するからには、遠い間合いのはずだ。この立ち大パンチは、ジャンプ攻撃が下方に弱いキャラに有効。

○登り大キック

これは、垂直かバックジャンプがいい。前方へ跳んで落とすときは、技を早めに出さないとダメ。

○避け攻撃

ジャンプ時間が比較的長めのキャラに有効。ビリーやアンディにはいいが、ジャンプの速い舞やベアには不向き。

○上段ブリッツボール

なんと、上段ブリッツも対空になる。少し引きつけて出すのがコツだが、結構難しいと思うけれど、相うち覚悟でいいなら覚えておいて損はしないぞ。

○レッグトマホーク

くわしくは次の章で述べるが、対空としては小を使う。一応相手が跳び込んできたのを見てからでも間に合う。

これでクラウザーの地位が決まる!! レッグトマホーク

もうひとつの必殺技、レッグトマホーク。この技は、主に小は相手のジャンプを先読みした場合に使う。大は、一回転し終わって足を上げた直後に浮くので、地上を走る飛び道具（パワーウェーブ、烈風拳など）や、判定の小さな飛び道具（花蝶扇、センベイなど）を相手が撃つ、と思ったときに出せば、飛び道具を越えて相手にレッグトマホークを当てることができる。

下段ブリッツで相手の飛び道具を消し合うと見せて、いきなりレッグトマホークを出せば効果的だ。

中段当て身投げは先読み命

ギースの上段と違って、なかなか使い道のない中段当て身。しかし、相手がラインで跳んできた後や、クラウザーにジャンプ攻撃をガードさせた後、彼らはつぎに何を狙うだろうか？——最も素早く出る技——しゃがみ小パンチにつなごうとするだろう。こんなときがチャンスだ。

ちなみに中段当て身ができるのは、相手の立ちパンチ、キック攻撃としゃがみパンチ系の技だ。

テリーのラッシュなどはよく見て、バーンナックルやクラックシュートの後などに狙ってみよう。

意外と忘れがちだが、ギースの立ち移動大キックも受けとめることができるぞ。



このつぎが当て身のチャンス!!

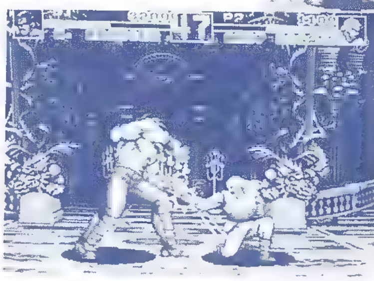
さすがに、もういないと思うが、当て身はガードしてからコマンド入力しても出ないぞ。相手が技を出すと思ったらコマンド入力、当て身のポーズ中に有効打がクラウザーに入ったとき、自動的に受けとめて投げるのだ。

必殺技なみの使用頻度、立ち大パンチ

クラウザーの遠い立ち大パンチ、これがなかなか使える。この技はクラウザーの通常技の中で最大のリーチを持っている。

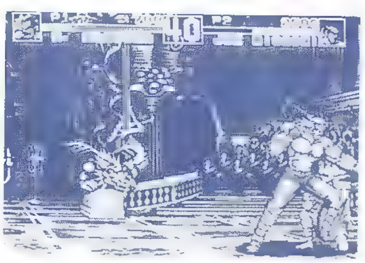


戻りが遅いので、足払いをくらわない位置から出そう。



対空技にもなるし、ブリッツボールやレッグトマホークの間に出すと当てやすい。

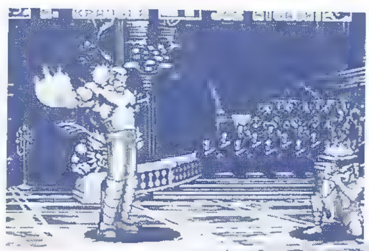
そしてなによりも、超必殺技カイザーウェーブを出すときの布石として役に立つ。相手と近いとき、立ちの小技をガードさせて、これらの攻撃が届かないくらいになったら真横へ溜め開始。すぐにこの大パンチを出すと、ちょうど



小技が届かなくなる寸前から真横へ溜め始め…、



立ち大パンチ。レバーはまだ横。



立ち大パンチが引っこんだところが、絶妙の間合い&溜めも完成しているので、カイザーウェーブだ。

技が引っこんだころ、溜めが完成しているので、カイザーウェーブを出す。間合いも、ちょうど絶妙な位置にきているぞ。

キャラ別対策（



VS テリー・ボガード

ラッシュ時はガマン…

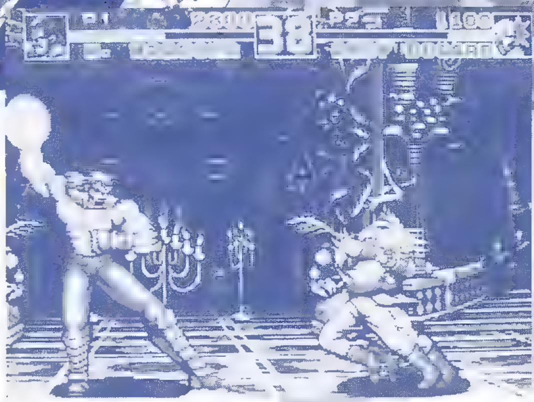
キャンセルパワーウェーブ

でピシピシ小技を出してるときは何をやってもダメなので、ひたすらガード。このときに相手のクセを見抜いておく。しゃがみパンチを多用しているならそのタイミング（例えばクラックの後など）を覚えておいて、ラッシュされたときに当て身で投げる。

遠くからパワーウェーブを撃たれたら、大レッグトマホークで返り討ちにできる。ただし、あまりやると「溜めづくりパワーウェーブ」のできる人にはパワーウェーブ→ライジングタックルが待っているので気をつけよう。

VS アンディ・ボガード
上段ブリッツを駆使せよ

アンディには、上段ブリッツを多めに使っていい。空破弾も斬影拳も上段ブリッツに引っかかるからだ。跳び込みは避け攻撃で返せるタイプだ。



空破弾も斬影拳も上段に引っかかる。

VS 東丈
ブリッツボールで押せ

東にも上段ブリッツはまあまあいける。ハリケーンアッパーと下段ブリッツボールの撃ち合いになったら、上段を撃てばハリケーンアッパーの上を越えて東の手に当てることができるぞ。

東の跳び込みはほとんど立ち大パンチで落ちるので、下段ブリッツでどんどん押そう。

VS ビッグ・ベア
当て身を狙えー

ベアはしゃがみ小パンチからキャンセルしてジャイアントボムを出したいところ。この小パンチはことごとく当て身のえじきに。また、ジャイアントボムは避け攻撃で返すといい。

VS 山田十平衛
ボディプレスを生かせ

十平衛のような小型キャラが実は一番うざったい。接近しそうになったら、めくり小ボディプレスから足技をピシピシ出す作戦が有効。仕上げはキャンセル下段ブリッツ。

VS チン・シンザン
跳び込みには強いぞ

チンの跳び込みには避け攻撃で、大太鼓腹打ちは立ち大パンチで返せるが、角度によってたまに相うちがあるので、これを嫌う人はガードしてから立ち大パンチを出せば戻りを殴れる。



大太鼓腹打に立ち大パンチで勝てる。

VS キム・カッファン
フェイント重視!!

キム戦はとてもつらい。下段ブリッツも見てからで飛翔脚が間に合うし、うまく追いつめても飛燕斬が怖い。

上段も下段も半分ずつ使い、追いつめられたら、当て身を狙うのもひとつの手ではある。

VS 不知火舞
跳び込みは全部×

最初に書いたとおり。跳び込みはすべて（ラインも含む）大龍炎舞で返されてしまう。

唯一、舞はレバーを入れてからジャンプするまでが長くなったので、下段ブリッツで押せるのが強み。下段ブリッツをしつこく花蝶扇で消してくる舞には、いきなり、大レッグトマホークをかましてやろう。

VS ダック・キング
スライディングに注意

ダックのスライディングは距離もあって下段ブリッツを抜けてくるので、近めのブリッツは要注意。接近戦は不利なので間合いは広くとろう。

VS タン・フー・ルー
十平衛よりはマシ

なぜ十平衛よりマシかというと、タンの跳び込みが弱いからだ。大体は立ち大パンチでOK。

衝波を多用するなら、出際を大レッグトマホークでつぶせ。

VS ビリー・カーン
常に同ラインで!!

ビリーステージなら、関係ないが、ラインはホーミングをかけずに追うこと。理由はVSクラウザーで説明する。

跳び込みはほとんど立ち大パンチでOK。

VS アクセル・ホーク
間合いを開けろ!!

近場での闘いは圧倒的不利。ほぼ画面端〜端に離れて闘うつもりで。これなら、避け攻撃で下段ブリッツを抜けられないし、攻撃も当たらない。

VS ローレンス・ブラッド
溜めを見抜け

下段ブリッツを見てからの余裕でまにあってしまうブラッディカッター。しゃがんでいたら気をつけよう。ブラッディスピンは下段ブリッツで燃やせる。

一気に攻めこめないのがつらいが、もし体力負けしていたら、カイザーウェーブ連射でしのいでもいい。

VS ギース・ハワード
「そんな程度とは期待はずれだよ」

すぐ疾風拳に頼る消極的なギースには、疾風拳を上段ブリッツで消して、レッグトマホークを出そう。烈風拳も大レッグトマホークで跳び越えつつ攻撃できる。移動に使う大キックは当て身でつかまえることができる。



烈風拳をレッグトマホークで抜けて攻撃。

VS ヴォルフガング・クラウザー
この世に帝王は一人で十分

ライン攻撃をホーミング（レバーニュートラルのA or B）で追っては×。全キャラの足払いに負けてしまうからだ。

この闘いはかなり不毛で、上段か下段かの判断にミスすると負けだ。こんな中でも、足払いに重点を置いて攻めてみよう。

待つな、攻めよ!!

動きがトロくて、図体のデカいクラウザー、こんなキャラで待ってても強くはなれないぞ。隙を見て叩きこむレッグトマホーク、すべてを焼きつくすブリッツボール、ラインがないステージでは一発逆転のカイザーウェーブ。相うちOKってつもりで攻めたてよう。

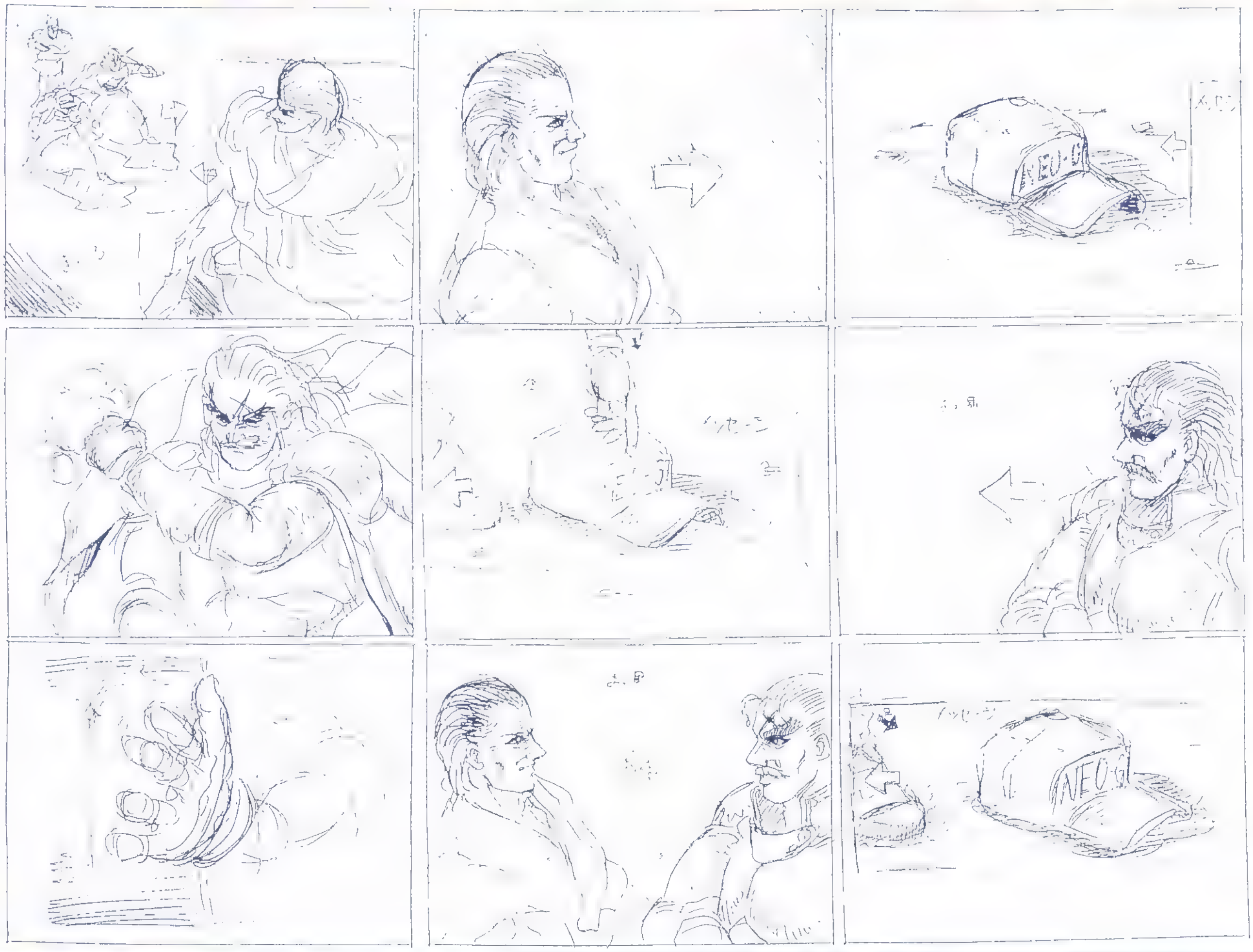
音声合成の謎

各キャラクターごとの音声合成をここに一挙大公開だ。何ていってるのかわからない〜なんて悩みも一気に解決。じっくり目を通そう。（C・LAN）

キャラクター	台詞内容
テリー・ボガード	バーンナックル　（必殺技１）
	ライジングタックル　（必殺技２）
	クラックシュート　（必殺技３）
	パワー ウェーブ　（必殺技４）ため
	パワー ゲイザー　（超必殺技）ため
	OK！　（勝利）
	HEY！ COME ON　（挑戦）
	ウッ！　（ダメージ）
	ウワ〜ッ！　（フィニッシュダメージ）
	グフッ！　（地面に叩きつけられた時のダメージ）
	攻撃用VOICE　フン
	攻撃用VOICE　ハッー
	攻撃用VOICE　ヤァッー
アンディ・ボガード	斬影拳（ざんえいけん）　（必殺技１）
	昇龍弾（しょうりゅうだん）　（必殺技２）
	空破弾（くうはだん）　（必殺技３）
	飛翔拳　（必殺技４）
	超裂破弾（ちょうれっぱだん）２バージョン／はやい・おそい　（超必殺技）
	ヨシッ！　（勝利）
	フッ！　（ダメージ）
	グフッ！　（ダメージ）
	アーアッ！　（フィニッシュダメージ）
	グフッ！　（地面に叩きつけられた時のダメージ）
	攻撃用VOICE　フンッ
	攻撃用VOICE　ハァー
	攻撃用VOICE　ヤァー
東丈	スラッシュ キック　（必殺技１）
	オラーッ！　（必殺技２　決め）
	タイガーキック　（必殺技３）
	ハリケーン アッパー　（必殺技４）
	スクリュー アッパー　（超必殺技）
	オッシャ〜ッ！　（勝利）
	オラーッ！　（挑発）
	クッ！　（ダメージ）
	オワ〜ッ！　（フィニッシュダメージ）
	クフッ！　（地面に叩きつけられた時のダメージ）
	攻撃用VOICE　オラ
	攻撃用VOICE　シュッ　（弱）
	攻撃用VOICE　ヘヤァー　（強）
ビッグ・ベア	READY！　（必殺技１構え）
	ハァーッ！（超必殺技）
	ハーッ！　（必殺技１　飛込み）
	フンッ！　（接触技）
	ボンバーッ　（投げ技１）
	ガーッ！　（投げ技２）リフトアップ
	ハーッ・ハンッ！　（投げ技４）ラリアット
	ウォーッ！　（勝利）
	カマァーンッ！　（挑発）
	クッ！　（ダメージ）
	グワ〜ッ！　（フィニッシュダメージ）
	グフッ　（地面に叩きつけられた時のダメージ）
	攻撃用VOICE　フンッ　（弱）
	攻撃用VOICE　ウガッ　（強）
チン・シンザン	気雷砲（きらいほう）　（必殺技１）
	ヒョーッ！　（必殺技２）
	破岩激（はがんげき）　（必殺技３）
	爆雷砲（ばくらいほう）　（超必殺技）
	フゥ〜ッ！　（勝利）
	ツッ！　（ダメージ）
	バンギャゴ・ホーホ　（フィニッシュダメージ）
	ハチョ〜ッ！　（ジャンプキック）

キャラクター	台詞内容
	チョ〜ッ！　（しゃがみキック）
	グフッ　（地面に叩きつけられた時のダメージ）
	攻撃用VOICE　フン　（相手をつかむ時の声）
	攻撃用VOICE　ツェイ　（はり手）
	攻撃用VOICE　ハァー　（ジャンプする声）
山田十平衛	大いずな落としじゃ〜　（必殺技１）
	ヨッ！　（必殺技２　掴み）
	コラショット！　（必殺技２の投げ、投げ技１）
	わしの勝ちじゃ〜　（超必殺技）
	リャッ！　（接触技）
	ホレッ！　（投げ技２）巴投げ
	ヨイショット！　（投げ技３）俵投げ
	カッカッカッカ…！　（勝利）
	ナンノッ！　（ダメージ）
	ツアーアッ！　（フィニッシュダメージ）
	グフッ　（地面に叩きつけられた時のダメージ）
	攻撃用VOICE　タアッ
	攻撃用VOICE　ソリャ　（ホイッ）
キム・カッファン	飛燕斬（ひえんざん）　（必殺技１）
	半月斬（はんげつざん）　（必殺技２）
	アタッタッ　（必殺技３　三段蹴り）
	アタッタッ　（超必殺技　五段蹴り）
	ハイッ！　（しゃがみキック）
	ハイヤッ！　（ジャンプキック）
	フンッ！　（勝利）
	OH　NO！　（挑発）
	クッ！　（ダメージ）
	タァ〜アッ！　（フィニッシュダメージ）
	グフッ　（地面に叩きつけられた時のダメージ）
	攻撃用VOICE　アチョーのような感じ
不知火舞	龍炎舞（りょうえんぶ）　（必殺技１）
	花蝶扇（かちょうせん）　（必殺技２）
	超必殺忍蜂　（超必殺技）
	ニッポンイチ〜ッ！　（勝利）
	オッホッホ　（挑発）
	クッ！　（ダメージ）
	キャア〜アッ！　（フィニッシュダメージ）
	セイッ！　（しゃがみジャンプ）
	ヤァーッ！　（ジャンプキック）
	攻撃用VOICE　ハッ
	グフッ　地面に叩きつけられた時のダメージ）
	攻撃用VOICE　ヤッ
ビリー・カーン	ハッ！　（必殺技１・２）・に溜めて・C・に溜めて・C
	ヒャーホッ！　．に溜めて・D③はAボタン連打
	ハイッ！　（ジャンプ攻撃）
	ホッ！　（下段攻撃）
	グッ！　（ダメージ）
	ノオ〜ッ　（フィニッシュダメージ）
	グフッ　（地面に叩きつけられた時のダメージ）
	攻撃用VOICE　セイッ
	挑発用VOICE　ヘーイ　ヘイ！ヘイ！
アクセル・ホーク	ハッハッハーッ！　（必殺技１）
	BUST YOU UP！　（必殺技２）
	フンッ！　（強攻撃）
	ガーッ！　（勝利）
	アウチッ！　（ダメージ）
	グワ〜ッ！　（フィニッシュダメージ）
	グフッ　（地面に叩きつけられた時のダメージ）
	攻撃用VOICE　シュッ
	攻撃用VOICE　ダァーッ

キャラクター	台詞内容
ローレンス・ブラッド	（必殺技１）←に止めて・D
	ブラッディスピン　（必殺技２）←にためて・C
	オーレッ！　（勝利）
	ブラッディー・カッター　（必殺技３）
	クッ！　（ダメージ）
	クァ〜アッ！　（フィニッシュダメージ）
	グフッ　（地面に叩きつけられた時のダメージ）
	攻撃用掛け声　ハッ
	ジャンプ攻撃等　トオァー
	避け攻撃等　ヘイッ
	超必殺技用VOICE　ブラッディ　フラッシュ！　（ブラッディフラッシュ）
	挑発用VOICE　オーレイ！
ヴォルフガング・クラウザー	ハアー　（必殺技１）
	フンッ！　（必殺技２）
	カイザーウェーブ！　（必殺技３）
	ク．ク…ここが貴様の墓場となろう。　試合前演出　（ch se yoar grave-stne. Sieep we l）
	なかなかいいファイトだ、褒めてやろう。　勝利　you were good you fought wel．
	グッ！　（ダメージ）
	グワァ〜ッ！　（ジャンプダメージ）
	見事たっ。我が最強伝説もこれまでか…。you were perfect i've met my mathch
	グフッ　（地面に叩きつけられた時のダメージ）
	攻撃用VOICE　ハッ
タン・フー・ルー	攻撃用VOICE　殴ったり、蹴ったりするときのかけ声　短めを数パターンと長めを数パターン。
	ダメージ用VOICE　攻撃をくらったときの悲痛な声。　短めを数パターンと長めを数パターン。
	必殺技１用VOICE　セェイッ！　（箭疾歩）
	必殺技２用VOICE　メッワ〜ッ　（撃放）　ハァ…ッ！
	必殺技３用VOICE　ホッ！　（烈千脚）
	必殺技４用VOICE　ショウハッ！　（衝波）
	超必殺技用用VOICE　ヤンップウ…ゴウケン！　（旋風剛拳）
ダック・キング	攻撃用VOICE　殴ったり、蹴ったりするときのかけ声。　短めを数パターンと長めを数パターン。
	ダメージ用VOICE　攻撃をくらったときの悲痛な声。　短めを数パターンと長めを数パターン。
	エイヤーッ！　（ヘッドスピンアタック）
	必殺技２用VOICE　フルルルッ！　（ブレイクストーム）
	必殺技３用VOICE　ゲットビート　（ビ -トフラッシュ）get the beat　フィニ ノシュ．　Finish
	必殺技４用VOICE　ライビング　ユー！　（ダンシングダイブ）Louing you
	超必殺技用VOICE　ユーアンエンシェルヘイヒー　（ブレイクスパイラル）your ar ange baby
	挑発用VOICE　カモン　ベイブ！　Comon Baby
	勝利用VOICE　ワンダフル　フーッ！
ギース・ハワード	攻撃用VOICE　殴ったり、蹴ったりするときのかけ声。　短めを数パターンと長めを数パターン
	ダメージ用VOICE　攻撃をうくらったときの悲痛な声。　短めを数パターンと長めを数パターン。
	必殺技１用VOICE　レップウケン！　（烈風拳）
	必殺技２用VOICE　ダブルレップウケン！　（ダブル烈風拳）
	必殺技３用VOICE　シップウケン！　（疾風拳）
	超必殺技用VOICE　レイジングストーム！　（真空カマイタチ）
	挑発用用VOICE　フンッ！
	勝利用VOICE　フッ！



音声合成の謎
データファイル
設定原画集
開発者インタビュー

メイキング・オブ・

餓狼伝説スペシャル

THE GRANDMOTHER OF ALL BATTLES!

数値で見る餓狼伝説スペシャル

DATA FILE データファイル

ゲーメスト増刊恒例の「データファイル」。ここの数値と餓狼2増刊の数値を見比べるのもまた一興であろう。 （FRS-N,O）

全16キャラの移動スピード、ジャンプの高さ、ジャンプスピード、しゃがみ移動

名前	前進	後退	しゃがみ	ジャンプスピード	最頂点までの時間
テリー	1.00	0.78	0.50	1.00	0.40s
アンディ	0.88	0.67	0.45	1.15	0.38s
ジョー	0.88	0.67	0.45	1.15	0.40s
ベア	0.78	0.56	0.40	1.38	0.33s
十平衛	1.00	0.78	0.50	1.23	0.40s
チン	0.78	0.56	0.40	0.93	0.43s
キム	1.00	0.78	0.50	0.87	0.40s
舞	1.12	0.89	0.56	1.54	0.37s
ダック	1.28	1.05	0.60	1.23	0.38s
タン	1.00	0.78	0.50	1.23	0.40s
ビリー	0.78	0.56	0.40	0.98	0.38s
アクセル	0.67	0.45	0.34	1.20	0.37s
ローレンス	1.00	0.78	0.50	0.93	0.43s
ギース	1.00	0.78	0.50	0.90	0.43s
クラウザー	1.00	0.78	0.50	1.16	0.40s
リョウ	1.00	0.78	0.50	1.16	0.37s

各キャラクター別の跳び退きスピード（テリーを1とした場合）

キャラ名	スピード	距離	キャラ名	スピード	距離
テリー	1.0	1.0	ダック	0.8	1.12
アンディ	1.0	1.0	タン	1.0	1.0
ジョー	1.0	1.0	ビリー	1.0	1.0
ベア	1.0	1.0	アクセル	1.0	1.0
十平衛	1.0	1.0	ローレンス	1.0	1.0
チン	1.0	1.0	ギース	1.0	1.0
キム	1.0	1.0	クラウザー	1.0	1.4
舞	1.1	2.6	リョウ	1.0	1.0

キャラ別の気絶時間

気絶時間（フラフラ時間）は、条件が満たされた時・受けた攻撃・至った時間で時間が変化しますので、一概にどれだけとは言えませんが、各キャラクターにはそれぞれ性格が付けられています。

テリー……ノーマル（標準です）
アンディ……ノーマルだが必殺技に弱い
ジョー………ノーマルだが通常技に弱い
ベア…………フラフラしにくいが、立ち直りも遅い
十平衛………フラフラしやすいが立ち直りは早い
チン…………フラフラしにくい。ライン飛ばし・投げ・避けに弱い
キム…………ノーマルだが、テリーより少しフラフラしにくく、立ち直りも遅い
舞……………フラフラしやすい。必殺技に弱い
ダック………テリーより少しフラフラしにくい
タン…………フラフラしやすいが立ち直りは早い
ビリー………ノーマルだが、テリーより立ち直りが遅い
アクセル……必殺技・投げに弱く、フラフラしにくい
ローレンス…必殺技に弱く、フラフラしにくい
ギース………避け・投げに弱く、フラフラしにくい
クラウザー…避け・投げに弱いが、ギースよりフラフラしにくい
リョウ………テリーとほぼ同じ

これらの『弱い』と言う攻撃を多く取り混ぜて、フラフラに至らせると、フラフラの継続時間に影響します。

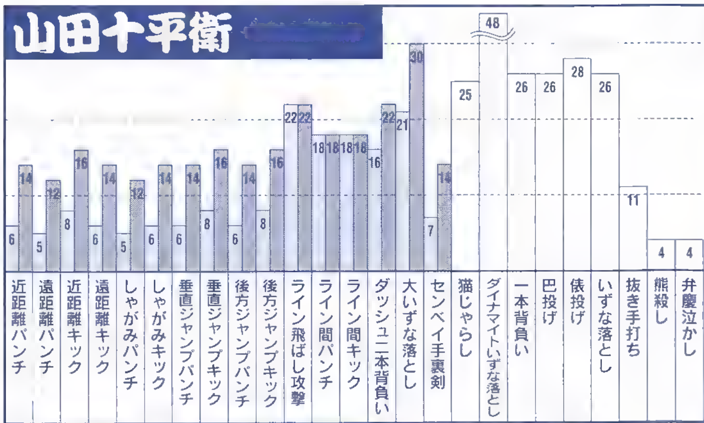
気絶時間設定

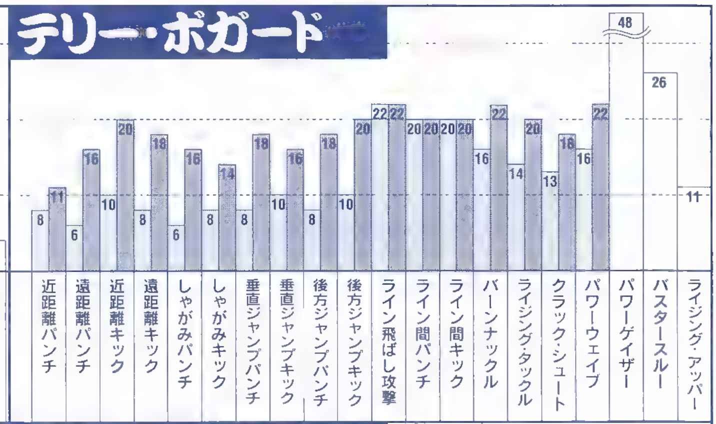
		弱	強	必殺弱	必殺強	避け	威力大	超必殺	投げ	MAX
テリー	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	14
	時間	14	26	32	38	38	38	38	38	
アンディ	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	15
	時間	12	22	38	44	32	32	68	38	
ジョー	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	16
	時間	18	30	36	42	42	42	42	42	
チン	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	15
	時間	12	14	38	44	50	56	26	50	
十平衛	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	11
	時間	20	32	38	44	44	44	26	26	
ベア	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	22
	時間	10	32	38	44	26	44	44	44	
キム	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	16
	時間	18	30	36	42	42	42	42	42	
舞	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	13
	時間	14	32	32	50	38	44	56	38	
ダック	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	15
	時間	14	26	32	38	38	38	38	38	
タン	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	11
	時間	20	32	26	44	44	44	26	26	
ビリー	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	14
	時間	20	32	38	44	44	44	44	44	
アクセル	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	18
	時間	10	32	38	44	26	44	44	54	
ローレンス	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	17
	時間	14	26	38	44	44	44	44	26	
ギース	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	18
	時間	12	20	38	44	50	26	38	50	
クラウザー	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	22
	時間	12	20	28	44	50	26	26	50	
リョウ	フラフラ	2	4	3	6	5	5	4	3	18
	時間	14	26	32	38	38	38	38	38	

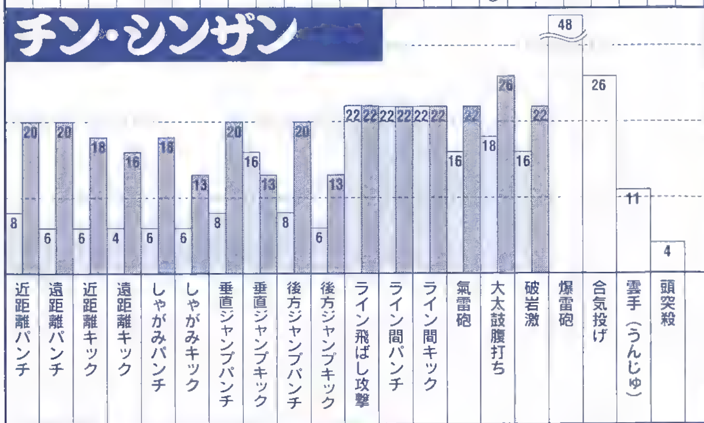
■フラフラ値とフラフラ時間を8つの攻撃に設定します。フラフラ値はMAX値まで溜まるとフラフラします。MAX値に到達するまでに、フラフラ時間が減る様になっています。フラフラ時間が0になれば、フラフラ値もクリアされます。

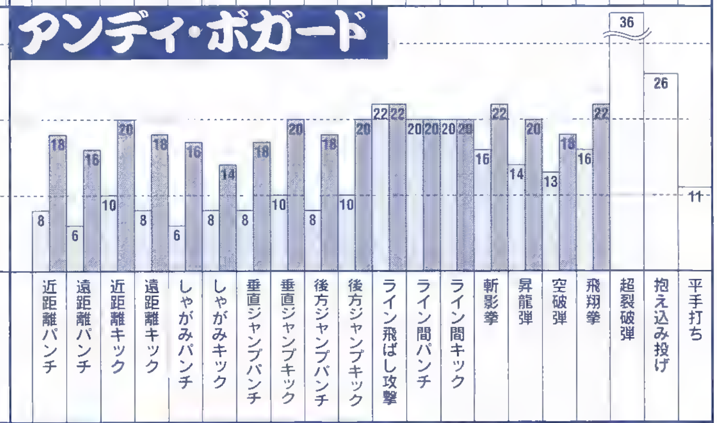
避け攻撃の無敵時間

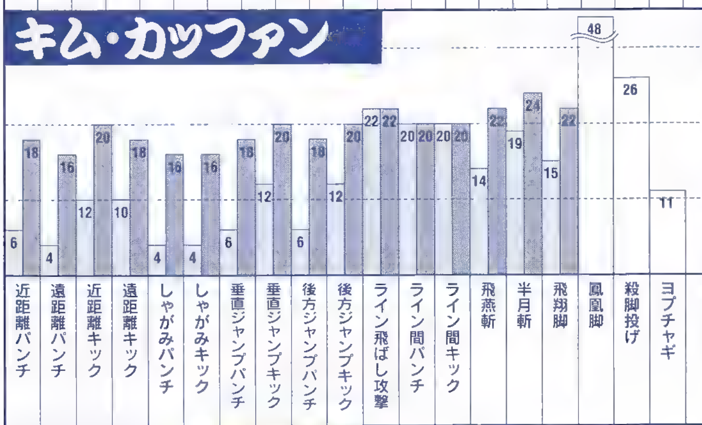
キャラ名	時間(秒)
テリー	0.33
アンディ	0.30
ジョー	0.32
ベア	0.43
十平衛	0.30
チン	0.35
キム	0.33
舞	0.43
ダック	0.28
タン	0.15
ビリー	0.40
アクセル	0.30
ローレンス	0.43
ギース	0.42
クラウザー	0.25
リョウ	0.32

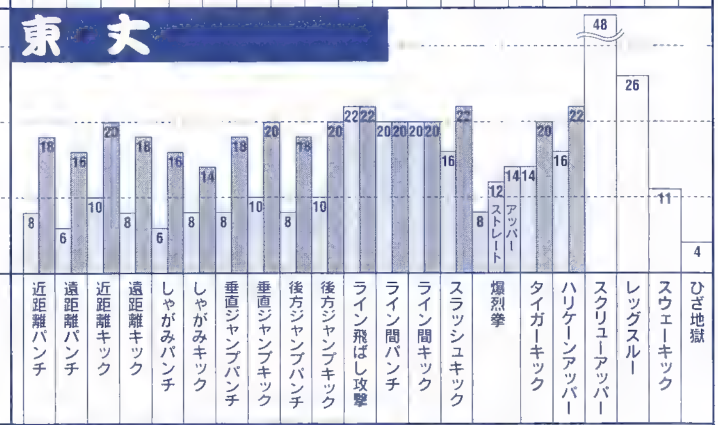

山田十平衛
近距離パンチ 6 14
遠距離パンチ 5 12
近距離キック 8 16
遠距離キック 6 14
しゃがみパンチ 5 12
しゃがみキック 6 14
垂直ジャンプパンチ 6 14
垂直ジャンプキック 8 16
後方ジャンプパンチ 6 14
後方ジャンプキック 8 16
ライン飛ばし攻撃 22 22
ライン間パンチ 18 18
ライン間キック 18 18
ダッシュ二本背負い 16 22
大いずな落とし 21 30
センベイ手裏剣 7 14
猫じゃらし 25
ダイナマイトいずな落とし 48
一本背負い 26
巴投げ 26
俵投げ 28
いずな落とし 26
抜き手打ち 11
熊殺し 4
弁慶泣かし 4

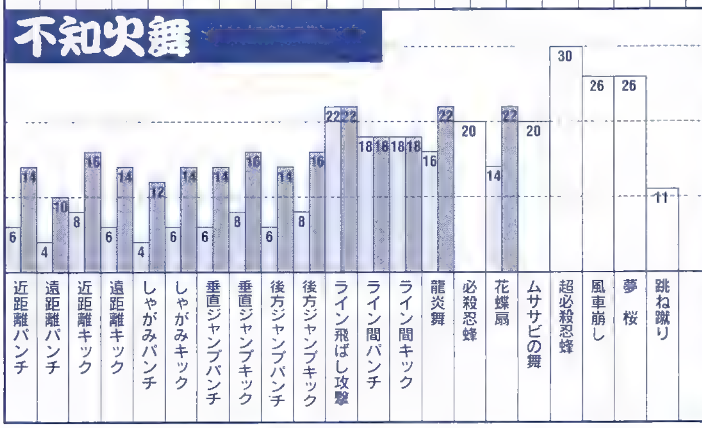

テリー・ボガード
近距離パンチ 8 11
遠距離パンチ 6 16
近距離キック 10 20
遠距離キック 8 18
しゃがみパンチ 6 16
しゃがみキック 8 14
垂直ジャンプパンチ 8 18
垂直ジャンプキック 10 16
後方ジャンプパンチ 8 18
後方ジャンプキック 10 20
ライン飛ばし攻撃 22 22
ライン間パンチ 20 20
ライン間キック 20 20
バーンナックル 16 22
ライジング・タックル 14 20
クラック・シュート 13 18
パワーウェイブ 16 22
パワーゲイザー 48
バスタースルー 26
ライジング・アッパー 11

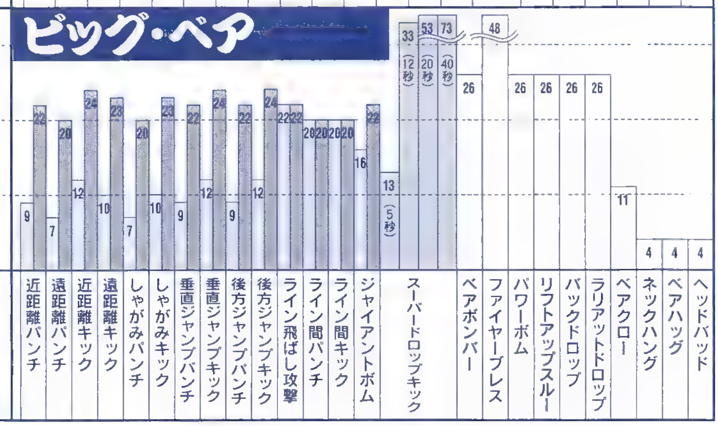

チン・シンザン
近距離パンチ 8 20
遠距離パンチ 6 20
近距離キック 6 18
遠距離キック 4 16
しゃがみパンチ 6 18
しゃがみキック 6 13
垂直ジャンプパンチ 8 20
垂直ジャンプキック 16 13
後方ジャンプパンチ 8 20
後方ジャンプキック 6 13
ライン飛ばし攻撃 22 22
ライン間パンチ 22 22
ライン間キック 22 22
氣雷砲 16 22
大太鼓腹打ち 18 26
破岩激 16 22
爆雷砲 48
合気投げ 26
雲手（うんじゅ） 11
頭突殺 4


アンディ・ボガード
近距離パンチ 8 18
遠距離パンチ 6 16
近距離キック 10 20
遠距離キック 8 18
しゃがみパンチ 6 16
しゃがみキック 8 14
垂直ジャンプパンチ 8 18
垂直ジャンプキック 10 20
後方ジャンプパンチ 8 18
後方ジャンプキック 10 20
ライン飛ばし攻撃 22 22
ライン間パンチ 20 20
ライン間キック 20 20
斬影拳 16 22
昇龍弾 14 20
空破弾 13 18
飛翔拳 16 22
超裂破弾 36
抱え込み投げ 26
平手打ち 11

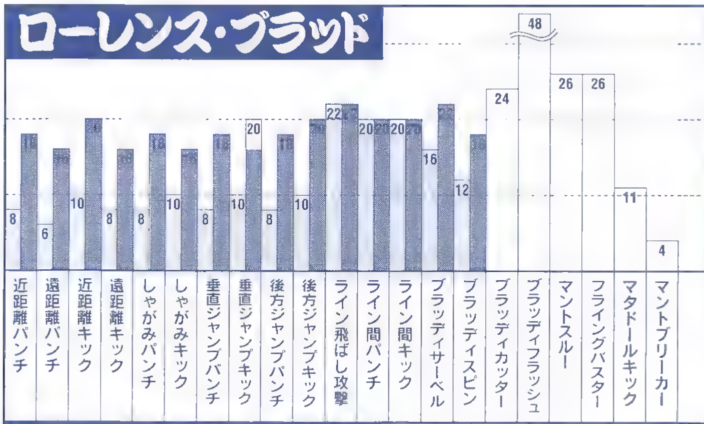

キム・カッファン
近距離パンチ 6 18
遠距離パンチ 4 16
近距離キック 12 20
遠距離キック 10 18
しゃがみパンチ 4 16
しゃがみキック 4 16
垂直ジャンプパンチ 6 18
垂直ジャンプキック 12 20
後方ジャンプパンチ 6 18
後方ジャンプキック 12 20
ライン飛ばし攻撃 22 22
ライン間パンチ 20 20
ライン間キック 20 20
飛燕斬 14 22
半月斬 19 24
飛翔脚 15 22
鳳凰脚 48
殺脚投げ 26
ヨプチャギ 11


東 丈
近距離パンチ 8 18
遠距離パンチ 6 16
近距離キック 10 20
遠距離キック 8 18
しゃがみパンチ 6 16
しゃがみキック 8 14
垂直ジャンプパンチ 8 18
垂直ジャンプキック 10 20
後方ジャンプパンチ 8 18
後方ジャンプキック 10 20
ライン飛ばし攻撃 22 22
ライン間パンチ 20 20
ライン間キック 20 20
スラッシュキック 16 22
爆烈拳 8 12 ストレート 14 アッパー
タイガーキック 14 20
ハリケーンアッパー 16 22
スクリューアッパー 48
レッグスルー 26
スウェーキック 11
ひざ地獄 4

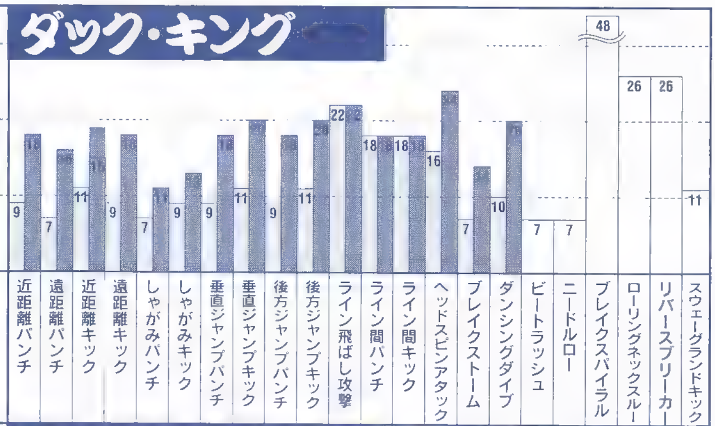

不知火舞
近距離パンチ 6 14
遠距離パンチ 4 10
近距離キック 8 16
遠距離キック 6 14
しゃがみパンチ 4 12
しゃがみキック 6 14
垂直ジャンプパンチ 6 14
垂直ジャンプキック 8 16
後方ジャンプパンチ 6 14
後方ジャンプキック 8 16
ライン飛ばし攻撃 22 22
ライン間パンチ 18 18
ライン間キック 18 18
龍炎舞 16 22
必殺忍蜂 20
花蝶扇 14 22
ムササビの舞 20
超必殺忍蜂 30
風車崩し 26
夢 桜 26
跳ね蹴り 11


ビッグ・ベア
近距離パンチ 9 22
遠距離パンチ 7 20
近距離キック 12 24
遠距離キック 10 23
しゃがみパンチ 7 20
しゃがみキック 10 23
垂直ジャンプパンチ 9 22
垂直ジャンプキック 12 24
後方ジャンプパンチ 9 22
後方ジャンプキック 12 24
ライン飛ばし攻撃 22 22
ライン間パンチ 20 20
ライン間キック 20 20
ジャイアントボム 16 22
スーパードロップキック 13 （5秒） 33 （12秒） 53 （20秒） 73 （40秒）
ベアボンバー 26
ファイヤーブレス 48
パワーボム 26
リフトアップスルー 26
バックドロップ 26
ラリアットドロップ 26
ベアクロー 11
ネックハング 4
ベアハッグ 4
ヘッドバッド 4

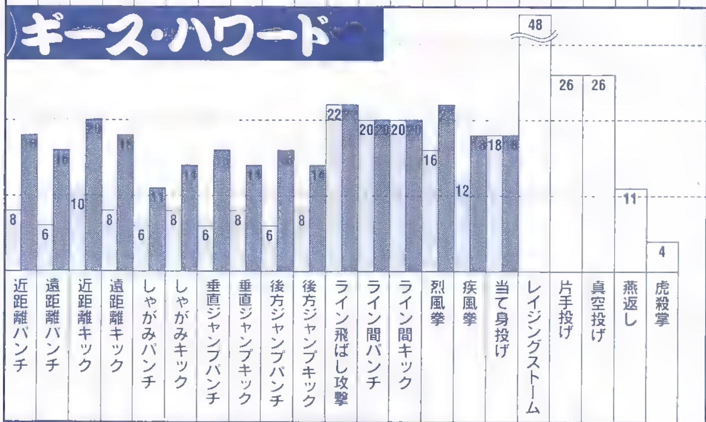
ローレンス・ブラッド



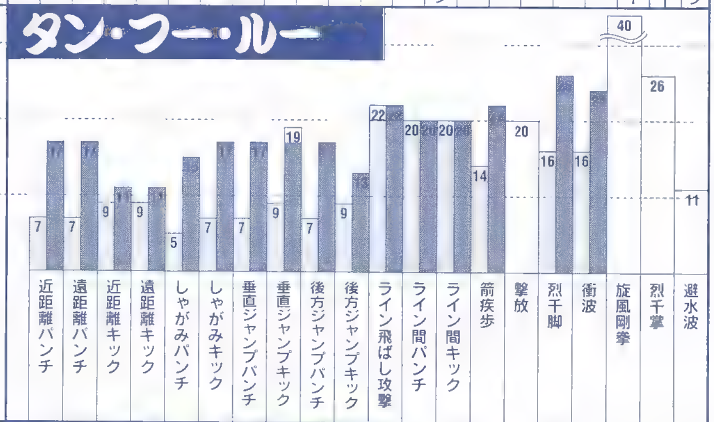
ダック・キング



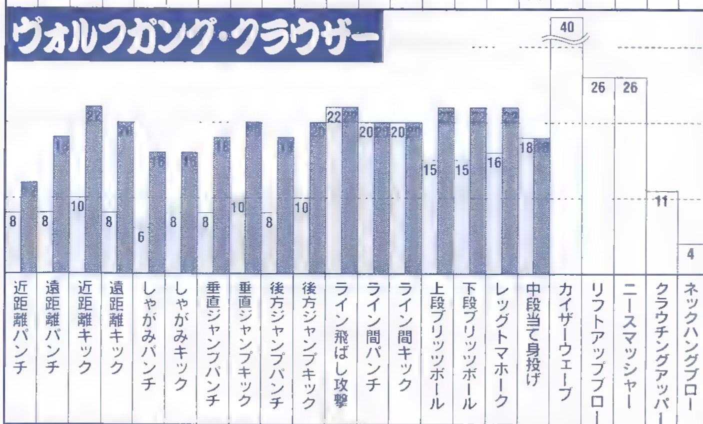
ギース・ハワード



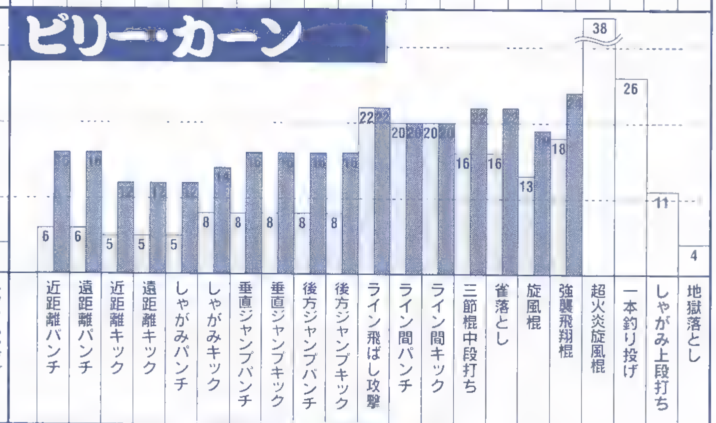
タン・フー・ルー



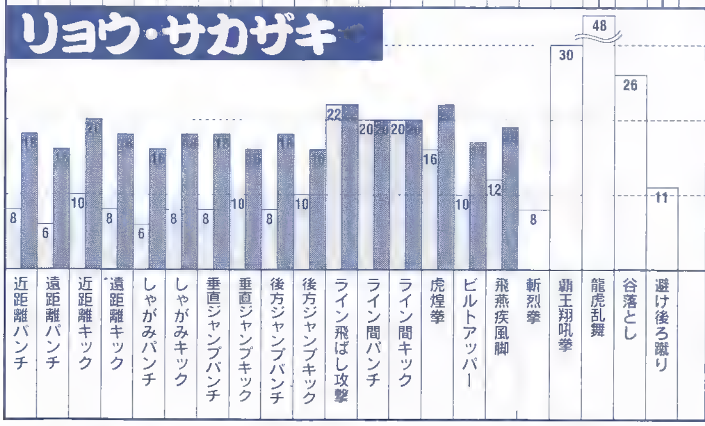
ヴォルフガング・クラウザー



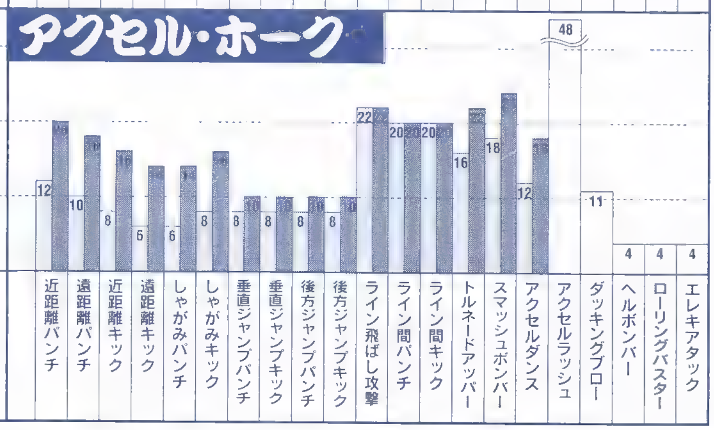
ビリー・カーン



リョウ・サカザキ



アクセル・ホーク



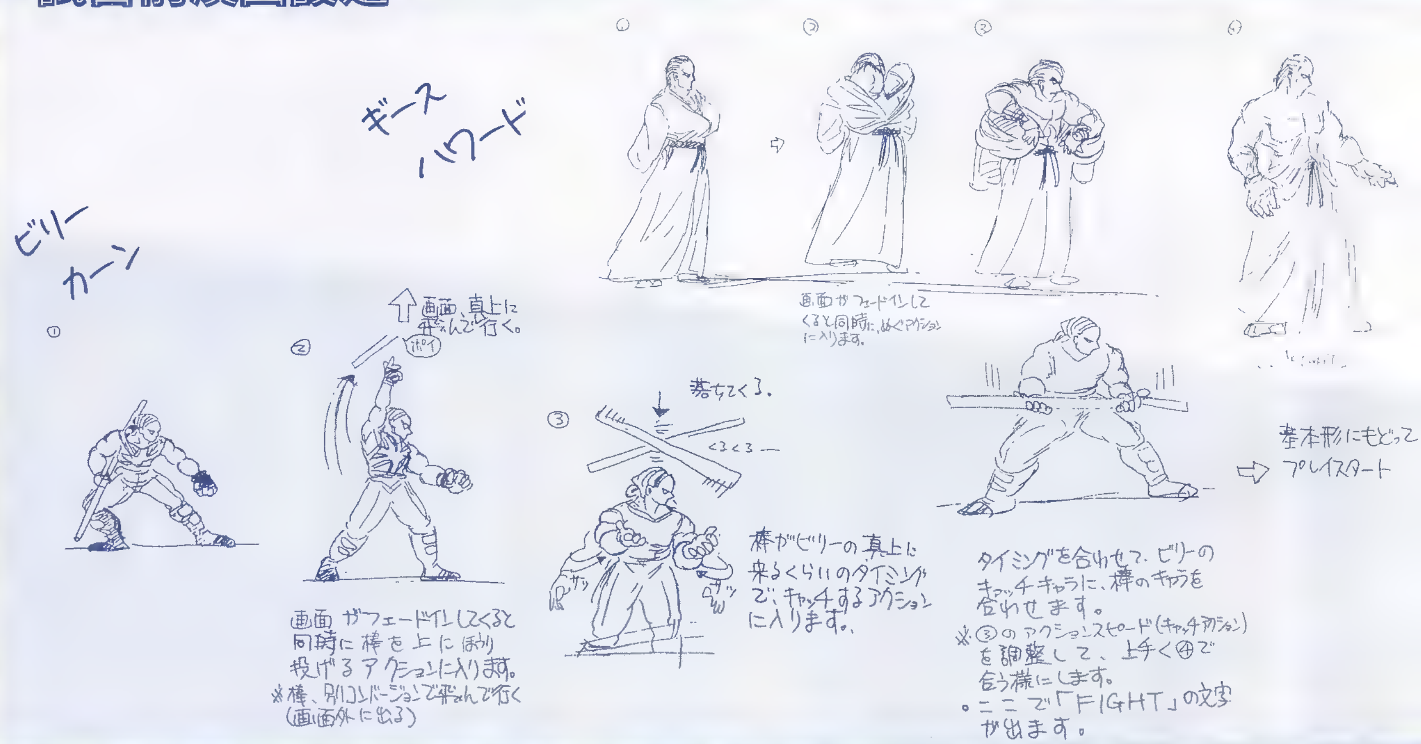
餓狼スペシャル 設定原画集

皆さん待望の餓狼伝説スペシャルの設定原画集。ゲーム画面中どこかで見たものや、こんな絵だったの?というものまで!!（N,O）

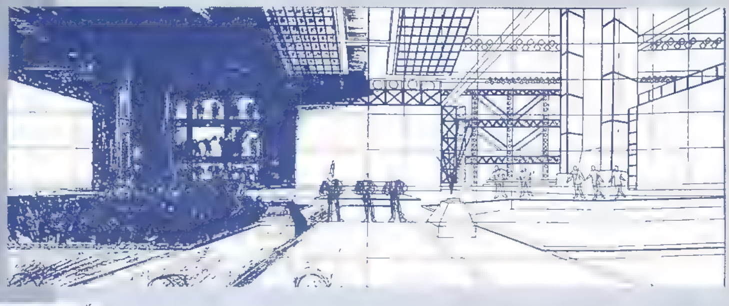
新キャラ設定

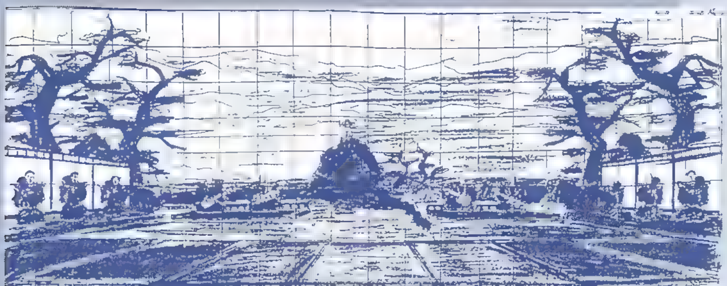


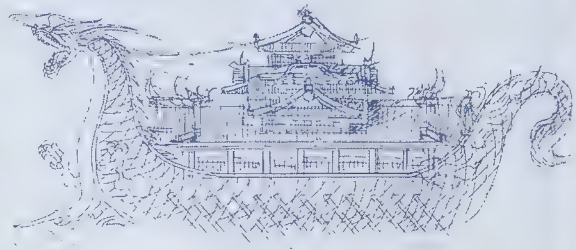
試合前演出設定

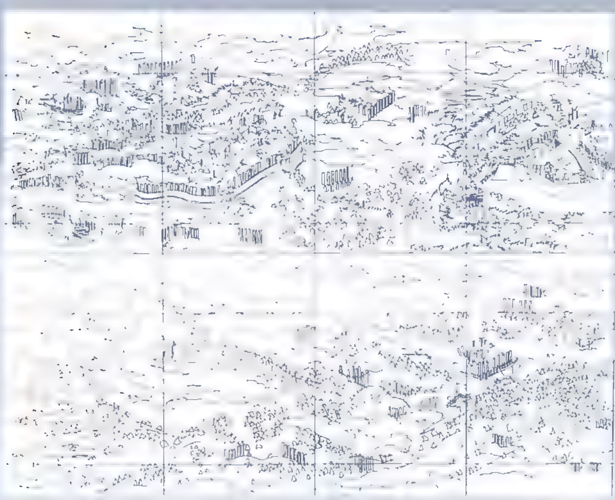


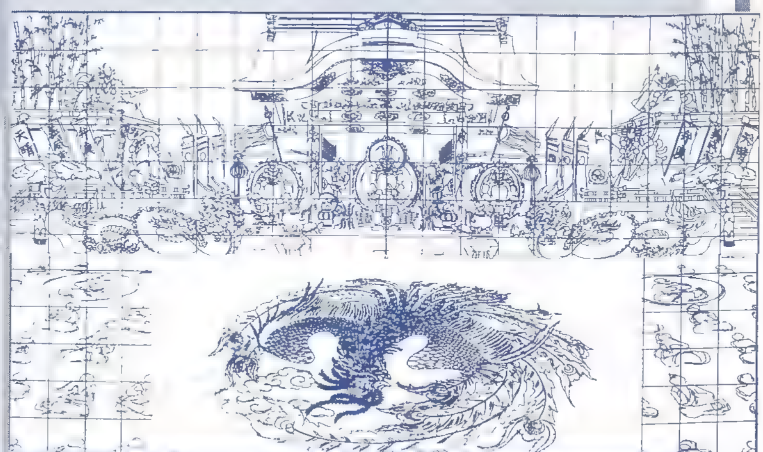
新ステージ

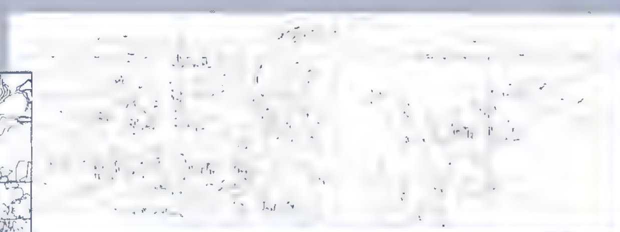


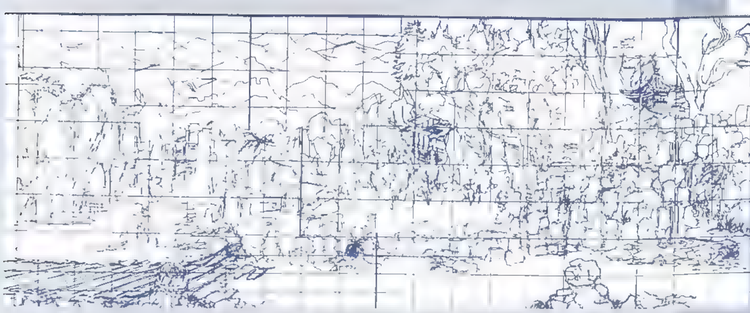












郵 便 は が き

平成6年1月23日までは41円、平成6年1月24日以降は50円切手をはってください。

101-□□

東京都千代田区内神田1—11—4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

餓狼伝説スペシャル係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の記号	○

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト

No.38	No.64	No.96
No.39	No.76	No.97
No.44	No.77	No.98
No.46	No.80	No.99
No.47	No.81	No.102
No.48	No.82	No.103
No.49	No.83	No.104
No.50	No.84	No.105
No.51	No.86	
No.52	No.87	
No.53	No.90	
No.54	No.91	
No.55	No.92	
No.56	No.93	
No.57	No.94	
No.60	No.95	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03660

キリトリ線

餓狼伝説スペシャル

大プレゼント＆アンケート

●173ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさし上げます。プレゼントの希望賞品番号を表側に忘れずに記入してください。

Ⓐよかったコーナーにいくつでも○を付けてください。

①餓狼伝説のすべて（P.14～）②餓狼伝説16人のスペシャルパワー（P.8～）③攻略トピックス（P.74～）④連続技（P.82～）⑤対CPU攻略（P.90～）⑥対戦攻略（P.122～）⑦音声合成の謎（P.154）⑧データファイル（P.156～）⑨設定原画集（P.159～）⑩開発者インタビュー（P.162～）⑪アイランド＆イラストギャラリー（P.164～）⑫餓狼伝説コミック（P.170～）

Ⓑこの本で不満な点はありますか。理由もお書きください。

Ⓒ増刊号でやってほしい企画があればご自由にお書きください。

Ⓓ月刊ゲーメスト増刊はどれを持っていますか？

①ギャルズアイランド　②ザ・ベストゲーム　③ストリートファイターII　④ストリートファイターIIダッシュ　⑤ゲーメストアイランド黙示録　⑥オールカプコン1991　⑦コミックゲーメスト　⑧ギャルズアイランド2　⑨餓狼伝説2　⑩最新格闘ゲーム　⑪ワールドヒーローズ2　⑫サムライスピリッツ　⑬最新格闘ゲーム2

Ⓔ月刊ゲーメストはいつからお読みですか？

①　　年　　月号No.　　から読んでいる

②読んでいない　③存在を知らない

Ⓕこの本の感想をお願いします。

どうもありがとうございました。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込みください。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用ください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入ください。
※送料については通信販売欄をご参照ください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄　GS

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料		
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	5	98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部		

金額　千　百　十　万　千　百　十　円

料金　払込み　持　円

払込人住所氏名

郵便番号　お忘れなく！

GS

（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください〕

（おところ）〔フリガナ〕

—団地・アパートにお住まいの方は、部屋番号までご記入ください—

お電話（　—　—　）

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	5	98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部		

金額　千　百　十　万　千　百　十　円

払込人住所氏名

備考

受付局日附印

エンディング設定原画

おつぎは、エンディングの原画だ。あれ？よく見ると変更されたものが…



●アクセル・ホーク

●キム・カッファン（ラフ）

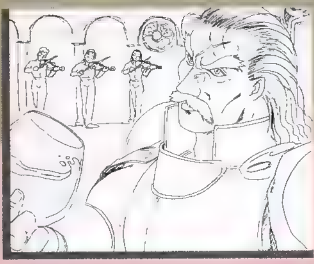




●ビリー・カーン

●チン・シンザン

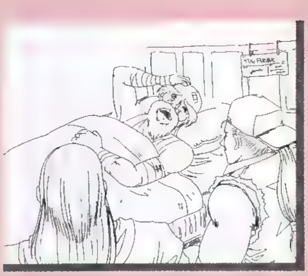




●ヴォルフガング・クラウザー

●キム・カッファン





●タン・フー・ルー

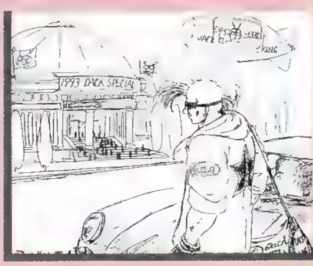
●ギース・ハワード

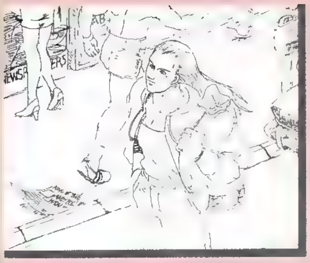




●山田十平衛（ラフ）

●ダック・キング





●アンディ・ボガード

●テリー・ボガード





●東　丈

●ビッグ・ベア





●ローレンス・ブラッド

●山田十平衛





●不知火　舞（ラフ）

●不知火　舞



開発者インタビュー

餓狼は荒野に死す

お答えいただいた方
S・I（企画）
T・T（企画）
Y・H（キャラクター）
T・Y（企画サブ）〈文中敬称略〉

●これが「スペシャル」だ
●ダックのひよこの意味は？
●エンディング・マンザイ大公開

◆インタビュアー◆
石井　せんじ　N．O　KAL

これが「スペシャル」だ!!

ぜんじ　餓狼伝説スペシャルはどういう基本コンセプトで出来上がったのですか。

S・I　お祭り的なノリの餓狼をつくろうってのがあったんです。アイツとコイツが闘ったらどうなるだろうとか、餓狼総集編みたいなもんですね。

N・O　登場キャラはどういうふうに決まったんですか？

T・T　ギースは最初に決まって、次はタン先生。で、



ダック・キングか、リチャード・マイヤかで迷ってました。

S・I　やっぱりプレイヤーのみなさんの人気を重視して選びました。

KAL　ダックに決まったのは華やかさとかトリッキーな動きで目立つということなんでしょうか。

T・Y　そうですね。やっぱりいいですよね。彼は。

T・T　それから特徴としては、ドリーム・マッチ重視ということで、ストーリー性は除いていこうということにしました。それでボーナス



テージもとっちゃいましたし、メッセージもストーリーと関係ないものにしました。

KAL　そのほかどんなところで苦労されましたか？

S・I　どこまで餓狼2の部分を残すか、スペシャルの操作感覚にするかで苦労しました。餓狼2とまったく変わちゃってるというのもちょっと寂しいものがありますよね。

ぜんじ　対戦の調整では、どんな苦労がありましたか。

T・T　とにかく全員を強くしたかったんです。特定のキャラを強くしようとか、いうことはありません。

ぜんじ　各キャラのことをいろいろお聞きしたいと思います。

キムはやっぱり強いですよね。

S・I　強いですね。全員を強くしたかったのですが、結果的には、キムの強さに追いつけーっていう行程だったような気もします。

飛翔脚がジャンプの頂点からだけでなく、ジャンプ中どこからでも出せるというのが、大きかったですかね。

N・O　餓狼2では強かったアンディはどうですか？

T・Y　アンディは弱くしました。足払いの射程とか、斬影拳とか。ゲーセンでプレイしてる人たちが「斬影ハメなしね」なんて話してるのが聞こえてくると、胸が痛みます。

それから技のつながりもだいぶ直しました。

KAL　東はどうでしょうか。

T・Y　東とテリーとアン

ディは同じ性能になることを目指してたんです。
　東はハリケーンアッパーと避け攻撃だけに頼るキャラという感じがあったんで、それは何とかやめようと思ったんですね。
N・O　でも東は、ちょっと戦力ダウンが大きいように思うんですが。
T・Y　うーん。おそらく、東使いの達人が存在してたんですね。そいつが強いもんだから、東のキャラ性能に対して見方が厳しくなっちゃったのかもしれません。

KAL　舞はどうでしょう。
T・T　最初、ムササビの舞は自由自在に操ることができたんです。ですから、簡単に相手のうしろに回り込むことができました。そのときは、もうムチャクチャ強かったんです。
　舞はやっぱり、初心者の人も多くプレイされるんじゃないかと考えまして、多少強めにしてあります。
　龍炎舞は対空兵器になるようにしました。これは使えますよね。

ダックのひよこの意味は?

ぜんじ　では、ボスキャラを含めた新しいキャラクターについてお聞きします。超必殺技はどういうふうに決まっていきましたか。
Y・H　タンは餓狼1の時に巨大化してまして、その印象が強かったもんですから、巨大化した表現方法を使おうって思ってました。
　タンの旋風剛拳はアニメーションの数はハンパでなく多くなってて、気合のビジュアルになってます。その割に威力のほうはもうひとつという感じですが。
　ギース、ビリーに関しては、ポッと浮かびました。ギースは、自ら強さを表現しているような技にしたかったんですね。







ぜんじ　レイジングストームは確かにギースの悪の心、そのままって感じですね。割と使えないんですが遠くで出して威嚇するとかできそうですよね。
T・T　ローレンスのブラッディ・フラッシュはレバーを回すだけで出てたんです。ですから、連続で、バンバン出ちゃって…。
　ビリーも最初当たりがでかすぎて、どうよけようが絶対に当たっちゃうって感じでした。
T・Y　ダック・キングの超必殺は、実は最初はひよこだったんです。コマンドを入れると、おもむろにひよこが頭から出てきて、トコトコ歩いていって、何かやるという画期的なものだったんですが、企画段階でボツりました。
　ほかに超ヘッドスピンアタックというのも候補にあがってきました。
KAL　全体的になかなか決まらなかったんですか。
Y・H　いいえ、ほとんど最初のほうで決まってました。その割にはいろいろあるんですが(笑)。
T・T　ギースも実は最初、邪影拳というのを考えてました。まあ、ギース版斬影拳ですけど。ギースが聞きまちがえて、邪影拳と。手に気をためて、ぶつかっていくというものでした。
　それから当て身投げも最初は技を受けたらそのまま投げるようになっていました。強すぎたので、今の上段と中段の2つに分けました。そのほうがプレイヤーの方も選べる楽しみが増えますし。

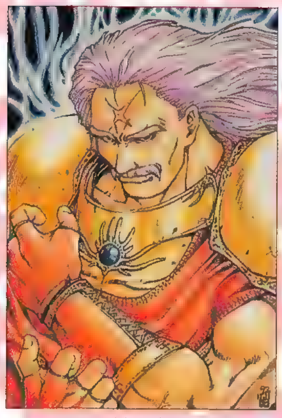
ぜんじ　リョウについてお聞かせください。隠れキャラは初めから考えられていたのですか。
S・I　最初はオリジナルのキャラを考えていました。ストーリー的には東にからんでくるキャラだったんですが。
　でもドリームマッチということで、リョウにしちゃおうということにしました。
KAL　どういうところに注意されたんですか。
T・T　とにかく最強にしなきゃいけないということで、最初はもう何でもよけちゃう、ジャイアントボムもよけてしまうという具合でした。
　挑発も入れない方が楽だったのですが、入れました。
　龍虎チームの人たちにも見てもらって、いろいろチェックしてもらいました。
KAL　背景にもいろいろ出てきましたよね。
T・Y　藤堂がせんたくしてたり、ユリが覗いてたりしますよ。
KAL　え、ユリは気づかなかったですね。
ぜんじ　ところで、家庭用ネオジオではリョウが使えるそうですが、リョウとキムではどっちが強くなりそうですか?
S・I　リョウのビルドアッパーには硬直時間がないし、リョウが強そうな気がしますが、まだわからないですねえ。
KAL　エンディングにマンザイみたいなのが入ってますよね。あれはどういう意味なんでしょうか。
T・T　あれは全部で18種類もあるのです。
ぜんじ　本日はお忙しいところどうもありがとうございました。
(構成：佐藤)



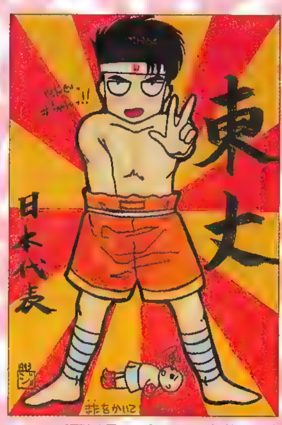
餓狼アイランド

餓狼の砦スペシャル〈安直〉

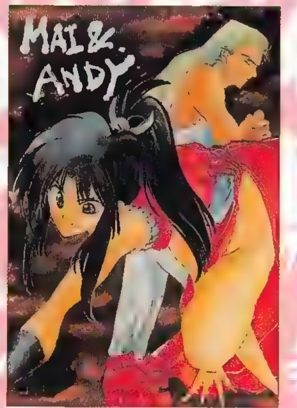
担当 メカ田渕健康



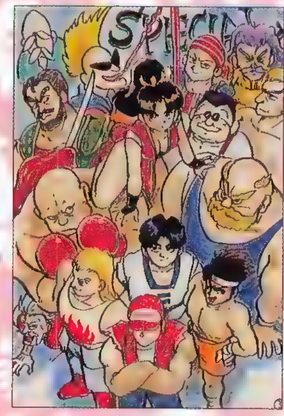
⬆（大阪府　えだやん君）
☆闇に魅いられし、純粋すぎるパワー。



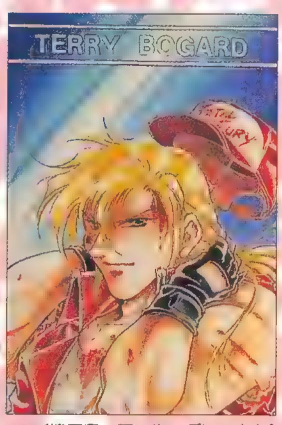
⬆（石川県　ジョニー立花さん）
☆イメージ通りだったりする。



⬆（熊本県　高鳴かおりさん）
☆気になる二人。



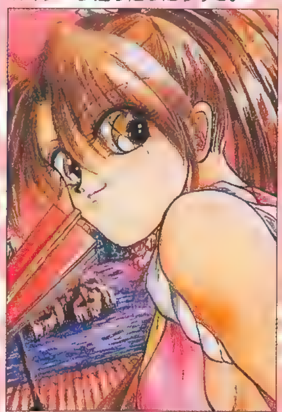
⬆（福岡県　春日るりと君）
☆どこかで見た構図だが…う、十平衛。



⬆（埼玉県　アール・グレーさん）
☆狼の伝説は終わらない。



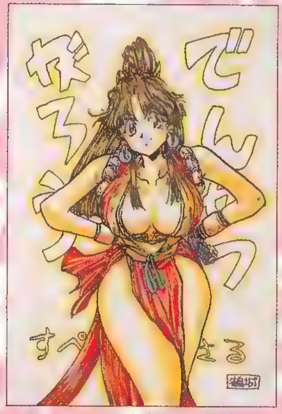
⬆（千葉県　如月組一同）
☆そんなことねえから安心してワニでも食ってろ



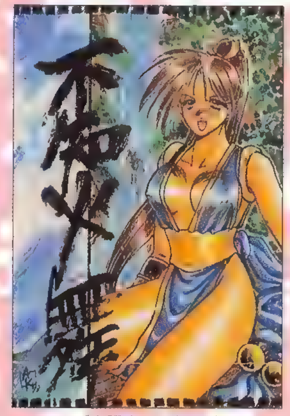
⬆（埼玉県　桜小路薫子さん）
☆自信のカタマリですな。



⬆（東京都　めばるさん）
☆限界をも飛び越えてしまう男。



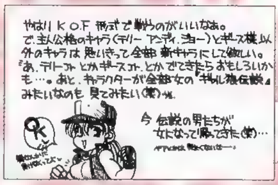
⬆（千葉県　鶴城さん）
☆か・か・っ・て・らっしゃい！



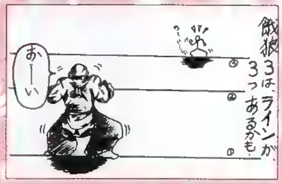
⬆（大阪府　霧姫阿修羅さん）
☆今回も高倍率！いやホントに。



⬆（大阪府　くませくおんさん）
☆ありがちだな。



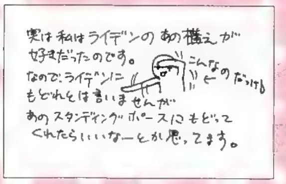
⬆（大阪府　笠崎あゆかさん）
☆なんてぇ軟派な…



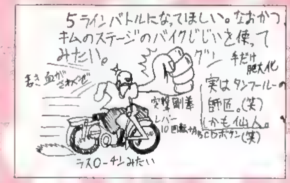
⬆（埼玉県　山崎高弘君）
☆試合にならないってば。



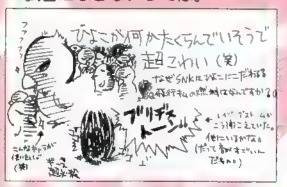
⬆（三重県　竹田美恵さん）
☆メカギィーースだ（笑）。



⬆（新潟県　品田明さん）
☆私はいつもこのポーズだよ。



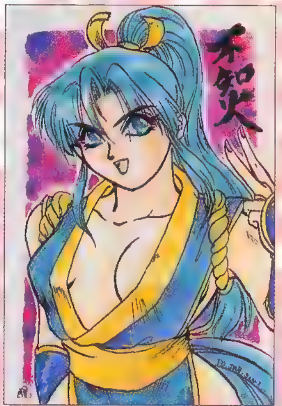
⬆（大阪府　石橋貴将君）
☆SNKの苦労も考えてくれ。



⬆（栃木県　青木志保さん）
☆ヒヨコの目が邪悪だ。



⬆（千葉県　宇佐京子さん）
☆うう、そう言えば…



⬆（栃木県　たちばな清稀さん）
☆ニューカラーバージョンだね。

◎やあ、おまちかねの餓狼アイランドだ!!今回もページ少ないぞ!!文章ネタ少ないぞ!!みんな、増ページの嘆願書を新声社まで送ってくれ!!たのむぜ!!…ホントに頼むう〜。

餓狼3、出るならこうしてくれーっ

SNK格闘ゲームキャラ総出演である。マイケル・マックスからアースクェイクまでなんでもありのスーパー格闘ゲーム。

（福岡県　結城和敬君）

☆総出演は分かるが、なぜマイケル・マックスからアースクェイクなのだ？

餓狼伝説3〜十平衛の野望〜

山田が最後のボスである。アクセル・ホークがやたらと強い。ボガード兄弟が丸坊主で登場。ビッグ・ベアがライデンに戻る。ギースは街のスーパーで近所の奥さんに暗殺される。キム・カッファン「実はテコンドーは最強じゃなかった」ムスコの逆襲あう…これでしょう。

（埼玉県　皆川高弥君）

☆んな無茶な…。

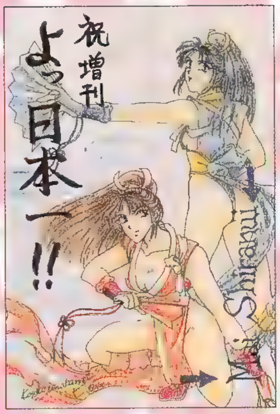
餓狼伝説3・サブタイトルは「宿命の始まり」。ドラクエ3が1・2より過去のストーリーだったように、餓狼3も1よりずっと過去の設定。登場キャラも、若き日のギース、クラウザーや、まだ髪の黒い十平衛、髪のあるタン先生、そしてジェフ・ボガード、不知火半蔵。さらにタクマ・サカザキまで出しちゃおう。あと、アンディは実はギースの息子だった〜とかね。なんか似てるし。

（三重県　宮崎鉄平君）

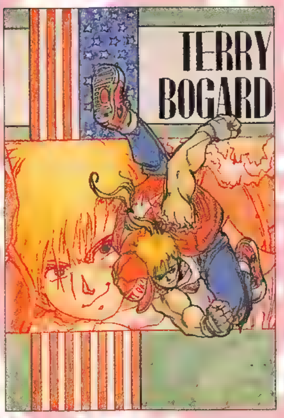
☆うん、これは結構おもしろそうかもね。



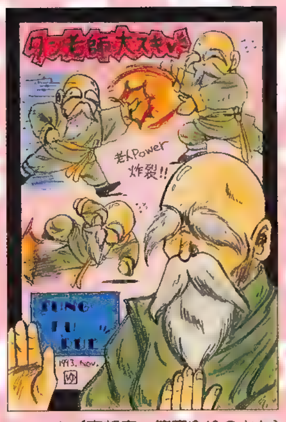
⬆（神奈川県　皿射夢さん）
☆妹さんは、今回も出番なしでした。



⬆（東京都　水上浩介さん）
☆ファイアーツインズですな。怖え。

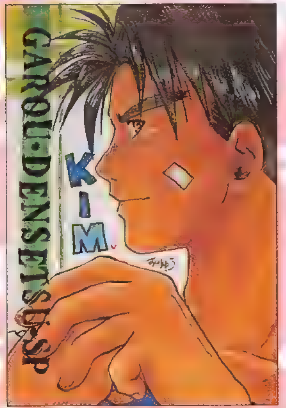


⬆（東京都　山口真輝君）
☆永遠の、RUNNING・MEN。

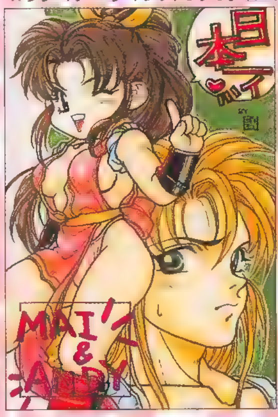


⬆（京都府　笹岡ゆりのさん）
☆がんばれシルバーパワー！

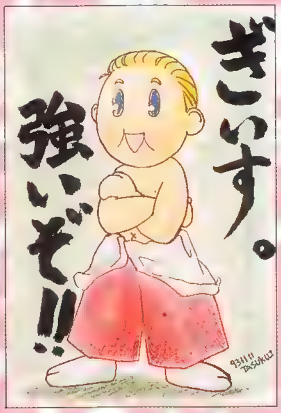

⬆（大阪府　天堂めぐるさん）
☆いつだってバーニンハート。



⬆（大阪府　水龍さん）
☆教育して差し上げましょうか?

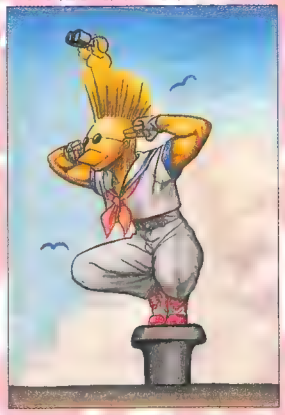


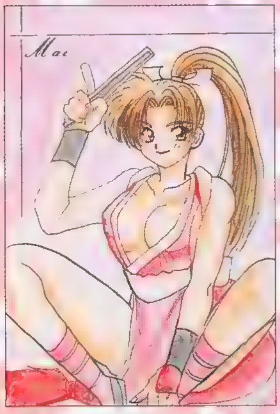
⬆（大阪府　碧麗樹さん）
☆きっと、姉さん女房になるに違いない。



⬆（愛知県　飯島圭さん）
☆こ、この顔で悪事が働けるのかっ!?

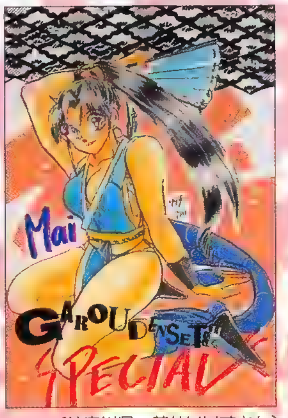

⬆（東京都　河村和歌子さん）
☆うわっ、見分けがつかねえ！(笑)


⬆（東京都　河童田河童之介君）
☆夢ははるか水平線。

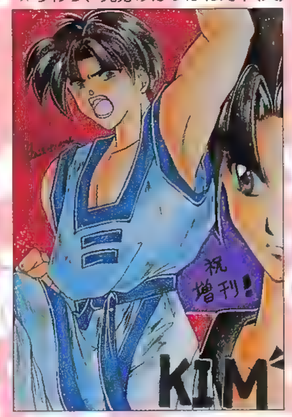


⬆（長野県　たけひこさん）
☆もう少しおしとやかになったほうが…。


⬆（京都府　花路歩無さん）
☆妹からのプレゼント?



⬆（神奈川県　若林リリすさん）
☆夢桜の舞うやごとし。

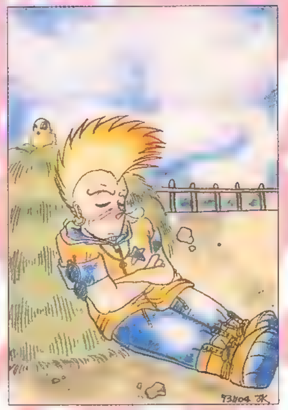


⬆（栃木県　N. 菱沼さん）
☆地を滑る恐怖！鳳凰脚！


⬆（広島県　呼我たかひろさん）
☆今回もお腹ペコペコでちゆ。

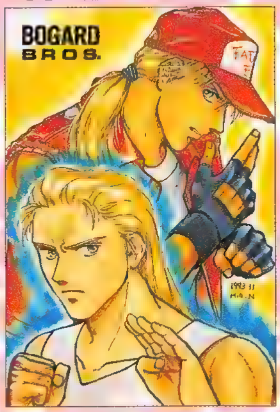


⬆（静岡県　PHOENI×有理さん）
☆闘え炎の女神様。


⬆（埼玉県　邪栗犬さん）
☆踊り疲れて、ちょっと一睡。


⬆（埼玉県　茅たくみさん）
☆クリッとした瞳がポイント。

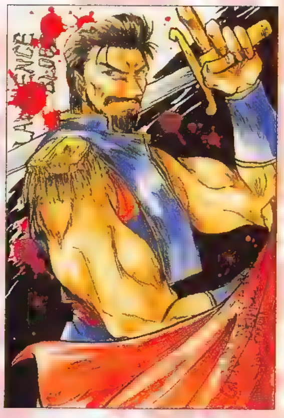

⬆（東京都　ロOOンの蚕中彼方様君）
☆暖かそうじゃ。



⬆（埼玉県　夏川水魚さん）
☆最愛にして、最大のライバル。



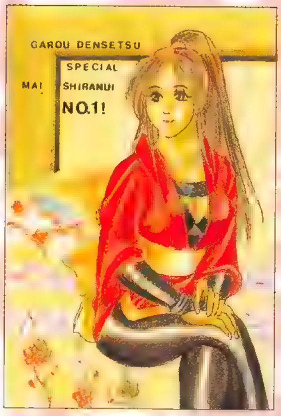
⬆（愛知県　結城貴更さん）
☆ニューカラーは人気があるなあ。



⬆（新潟県　武田未曾有さん）
☆薔薇の香りは死の香り。



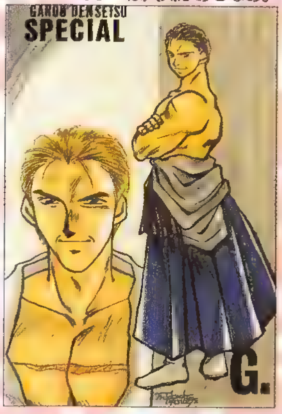
⬆（東京都　河村和歌子さん）
☆高潔なる死刑執行人。



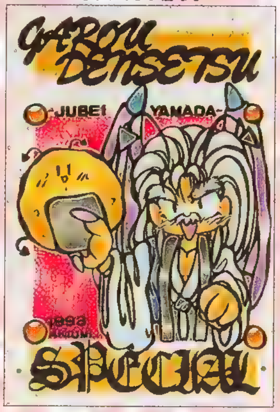
⬆（栃木県　堀之内さん）
☆シックな感じがグウ。



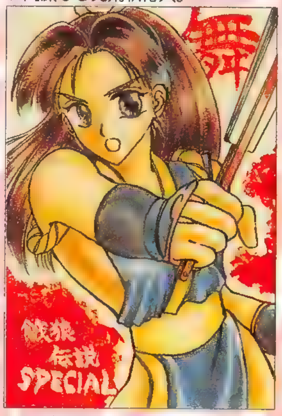
⬆（埼玉県　夏川氷魚さん）
☆カモ～ンベイベ！



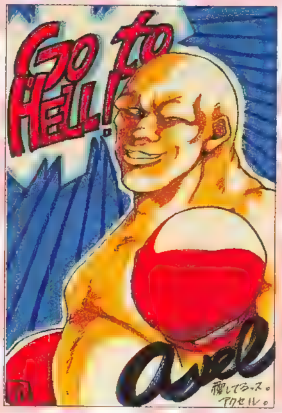
⬆（宮城県　高岡海星さん）
☆当て身三昧！かっちょよい一つ。



⬆（栃木県　十平衛命の秋海さん）
☆人呼んで悪魔の山田じゃ！



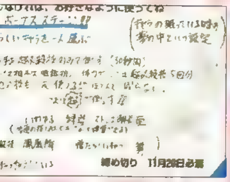
⬆（神奈川県　かるぴすひすいさん）
☆強くなるほど、綺麗になれる。



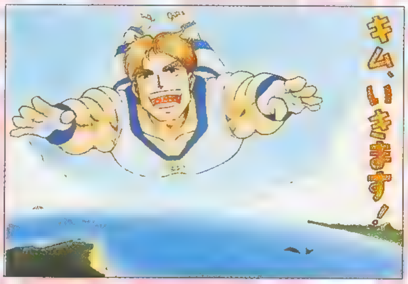
⬆（東京都　仙道元央さん）
☆GLDさんは愛を感じるそうだ。



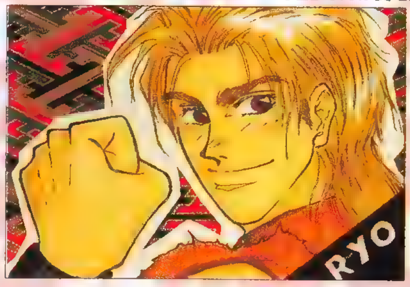
⬆（広島県　藤井隆丸君）
☆「いいひと」なキム。



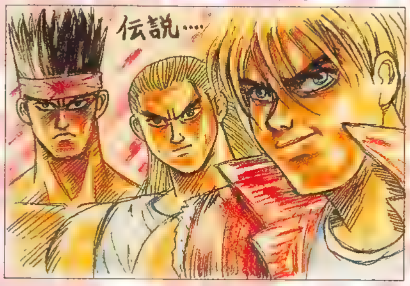
⬆（広島県　岡原宏昇君）
だーっ！



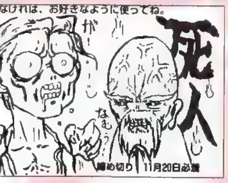
⬆（東京都　W.G君）
☆気持ちよさそう、ではある…



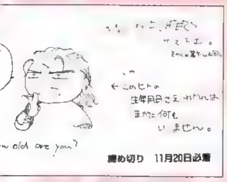
⬆（岡山県　けつだいらまんさん）
☆どうだい、もういっちょ？



⬆（鳥取県　哲学五郎君）
☆ジョーのハチマキガイカース。



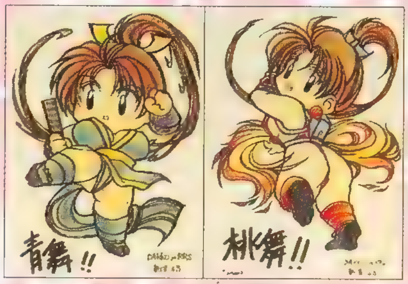
（岐阜県　すあけりゅうさん）
んですけど…。



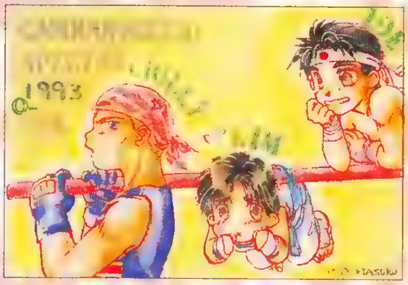
（東京都　築比地智子さん）
知ってどうするのだ？



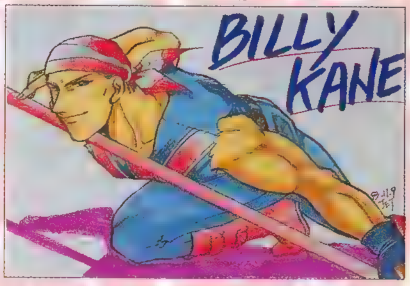
愛知県　長耳おくだRXさん）
藤堂がいい。



⬆（東京都　新条るるさん）
☆フニフニしててかわいい。



⬆（愛知県　飯島匡さん）
☆キムがカッコいいし（わらい）。



⬆（広島県　JET鈴置さん）
☆ビリーのイラストも多かったです。

特!! 餓狼スペシャル 出すならこうしてくれ!!

餓狼1のサブタイトルが、「宿命の闘い」で2が「新たなる闘い」ならば、餓狼3は

「仁義なき闘い」

しかないだろう。

新キャラとしてヤの人が使える。コマンド操作でピストル発射！

「バーンナック…」バキューン！「うわーっ」

どんなに強いやつもイ・チ・コ・ロ。他に、日本刀を持った任侠もいるぞ。

（佐賀県　真冬の馬鹿野郎ABA君）

☆シャレになっとらんよーな。俺様としては、まだどの格闘ゲームにもいない、南極 or 北極出身のキャラを出してほしい。

（愛知県　畑中幸司君）

☆南極生まれの南極基地育ち？「黒子」のようなジャッジがいて、待ちヤロー&ハメヤローと判断した相手に、龍虎乱舞をかましてくれる（ガード不可）。

（北海道　山本浩市君）

☆過激すぎるっス。キングオブファイターズを賭けの対象としたメダルゲーム。

（愛知県　熊代光宏君）

☆実現したらコワイ。餓狼伝説ゴーチャスと銘打って、キャラクター全員ベルばらの衣装で闘う。

（長崎県　宮崎智実さん）

☆タンビーなアクセルとか…。



⬆（熊本県　かおり.Tさん）
☆弟子だけ？



⬆（東京都　内堀裕司君）
☆不死身の、悪の華。



⬆（愛媛県　S・秀作君）
☆ムード歌謡曲嗜好者にはツライか。



⬆（福島県　鎧良寿さん）
☆ち、違う！



⬆（宮城県　SAAB君）
☆オヤジの裸なんか見たくねーっスよ。



⬆（東京都　桐木司さん）
☆白キムがさわやか君だ。



⬆（愛知県　ユバンラダケ君）
☆餓狼スター勢揃い！…ん？



⬆（鹿児島県　飯田昭子さん）
☆果てなき宿命の迷図。



⬆（愛知県　遊佐ますみさん）
☆我らジパングファイターズ。


⬆（埼玉県　柊鷺さん）
☆なんとなく気に入った一枚です。

人気ランキング表

好き			嫌い!!		
1位	ギース	182票	1位	チン	130票
2位	テリー	176票	1位	十平衛	130票
3位	キム	136票	3位	キム	115票
4位	ダック	126票	4位	アクセル	106票
5位	ビリー	92票	5位	ギース	88票
6位	舞	83票	6位	ベア	75票
7位	東　丈	55票	7位	アンディ	61票
8位	アンディ	44票	8位	ローレンス	60票
9位	タン	38票	9位	舞	53票
10位	十平衛	28票	10位	ビリー	40票
10位	ローレンス	28票	10位	クラウザー	40票
12位	クラウザー	27票	12位	ダック	29票
13位	ベア	25票	13位	東　丈	27票
14位	リョウ	18票	14位	テリー	25票
15位	アクセル	16票	15位	タン	24票
16位	チン	13票	16位	リョウ	21票
17位	Pちゃん	4票	17位	Pちゃん	1票

発表！　第2回餓狼人気コンテスト！

またまたやってまいりました、餓狼人気コンテスト。今回は前作より頭数も増え、より白熱した投票が行われました！ページもつめていることですし、とっとと結果発表。

今回はまず最下位、16位から発表っス。…16位は、今回大幅弱体化した、チン・シンザン選手！何と、嫌われ度でもトップにつけており、こいつぁ浮かばれねぇや。

続いて15位はアクセル・ホーク。面構えの凶悪さがマイナス要因か。親孝行なのに。

14位は龍虎の拳からゲスト出演、リョウ・サカザキ。全身これ必殺技のカタマリのようなとんでもない奴でした。

13位はビッグ・ベア。今回けっこうパワーアップしたにもかかわらず、13位止まり。

12位は闇の帝王、W・クラウザー。貴族肌が庶民気質にあわなかったのだろうか。

10位は同率で山田十平衛、ローレンス・ブラッド。今回、十平衛はCPUのあまりの凶悪さゆえ、かなり恨まれておりますね。ローレンスもこれといったポイントがなく、票が集まりませんでした。あの紫の薔薇の花は一体…。

9位はタン老師。嫌われ度でも15位と、なかなか健闘しております。

8位は宿命の3人の中では、ビリのアンディ・ボガード。またまた兄貴に遠く及びませんでした。悔しかろうて。

7位もランクダウン、東洋のハリケン大王、ジョー東。露出度No.1なのに上位に食い込めませんでした（笑）。

6位もこれまた伸び悩んでいます、不知火舞。高飛車な態度に問題アリか？（あと一部アンディファンのねたみ）

5位は大躍進、ビリー妹ラヴラヴカーン選手です。ようやく世間様に認知されたといったところでしょうか。

4位は初登場、ダーック・キーング！餓狼1の時から、超センスアップしたダンス格闘に人気が集まりました。

いよいよトップ3の発表！

3位はテコンドーパパ、キム・カッファン！善玉キャラクターと、怒涛のパワーアップにユーザーを増やしております。しかし、対戦での嫌われ度ではトップクラス。デビルキム、偽善野郎等の呼び名も…。

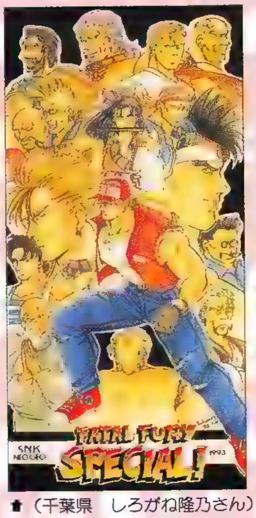
続いて第2位、餓狼と言えばこの人、テリー・ボガード！扱いやすさと飾り気のない性格が人気のポイントですね。

フフフ、賢明な読者はお気づきであろう（というか表見りゃ分かるが）。前回1位のテリーが2位ということは…。

発表！第1位！こんなことがあっていいのか!?第2回人気投票の頂点に立ったのは、「ダボォ、烈風一拳」でおなじみ、ギース・ハワード！

震えが来るほど冷徹な悪の美学と、かっこ良すぎて気絶寸前の当て身投げの前に、メスト読者は膝を屈してしまったようです…というより、さすがメスト読者といった所か（笑）。日本の将来に不安を感じる…。

という訳で、ギース様が悪徳の栄華を極めたところで、今回はおひらき！みんな投票ありがとさん！



⬆（千葉県　しろがね隆乃さん）



⬆（鹿児島県　宝満龍輝君）
☆な、何だ？



⬆（岐阜県　エロ漫★画太郎君）
☆ドリーマーズロンリー。



⬆（鳥取県　ゲゲゲの外道丸君）
☆SNKさん、おねがいしまっす。



⬆（広島県　服部まこさん）
☆あれって東京銘菓だったの？



⬆（石川県　襲津彦君）
☆餓狼、とは。



⬆（神奈川県　若林りりすさん）
☆フッ、俺だけカヤの外かよ…。



⬆（静岡県　L5ファイター君）
☆でも地獄の小パンチがあるぞ。



⬆（埼玉県　2浪人君）
☆闇の帝王、か…。



⬆（北海道　$FIN君）
☆愛と冒険の…あり？



⬆（静岡県　大仏和尚君）
☆ううっ、いい奴すぎる…



⬆（東京都　W.G君）
☆できる…。



⬆（埼玉県　たくみさん）
☆がんばれクラウザーくん。くーっ。



⬆（愛知県　北野紺さん）
☆泣けるぜ兄妹愛。



⬆（愛媛県　リュウセイ君）
☆見なかったモン勝ち。



⬆（埼玉県　ACE君）
☆いーかげんジリツしろって。



⬆（大阪府　碧麗樹さん）
☆ひ、非道いぜ兄貴！



⬆（愛知県　いいじまたすくりゅーあつぱーさん）
☆⬅長い…。



⬆（香川県　OKD高功君）
☆Pちゃんよ永遠に。



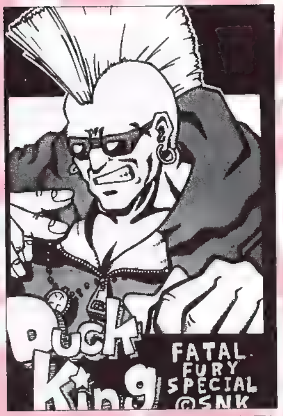
⬆（京都府　BNS君）
☆どこで道を踏み外したのだろうか…。



⬆（岩手県　リーダム君）
☆最強のベビーシッターになれるぞ。



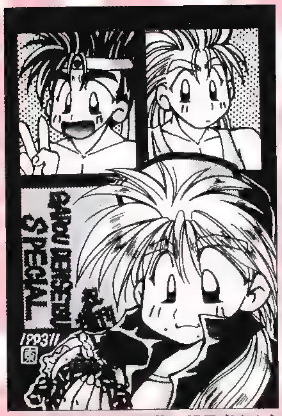
⬆（北海道　ゆうきさん）
☆飛び出せ元気者ー！



⬆（大阪府　みやも君）
☆ハートダンサー、闘う！



⬆（長崎県　くされ南さん）
☆編集部でもギース使いは多いぞ。



⬆（神奈川県　明日東さん）
☆まずは腹ごしらえってね。



⬆（神奈川県　大善柄之君）
☆鬼の住む心。



⬆（静岡県　みくにあおい君）
☆ドイツ語喋れよオッサン…。



⬆（山形県　笑面龍君）
☆魅惑の瞳は、レッドシグナル。



⬆（東京都　ぷよってイエーさん）
☆老人は大切にな。



⬆（岡山県　けつだいらまんさん）
☆ギースって響きが悪党っぽいな。



⬆（福岡県　すずみやゆきるさん）
☆プリチーなのもグッード。



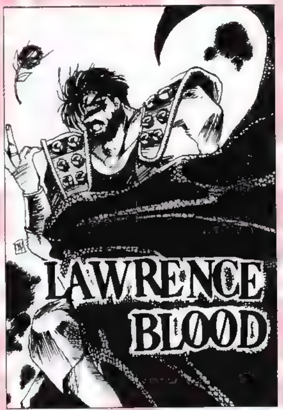
⬆（大阪府　碧ギース様命麗樹さん）
☆実はナイスコンビ。



⬆（茨城県　広谷逸稀さん）
☆確かに２Ｐアンディの服の色は…



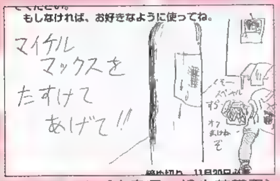
⬆（埼玉県　ぱる成吉さん）
☆熟年の味わい、ギース・ハワード。



⬆（広島県　呼我たかひろさん）
☆青く燃える情熱。



⬆（東京都　KAINAさん）
☆餓狼の看板男！



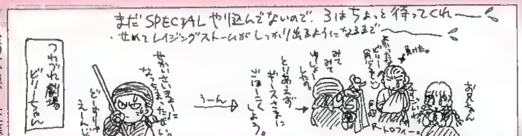
⬆（広島県　松本荘平君）
☆そんなこと言われても…。



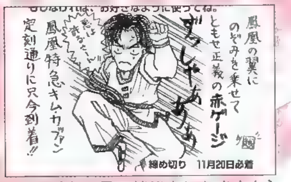
⬆（栃木県　たちばな清稀さん）



☆干しの王子様ですか。
➡（千葉県　紫日雷さん）



⬅（栃木県　佐藤ひろえさん）

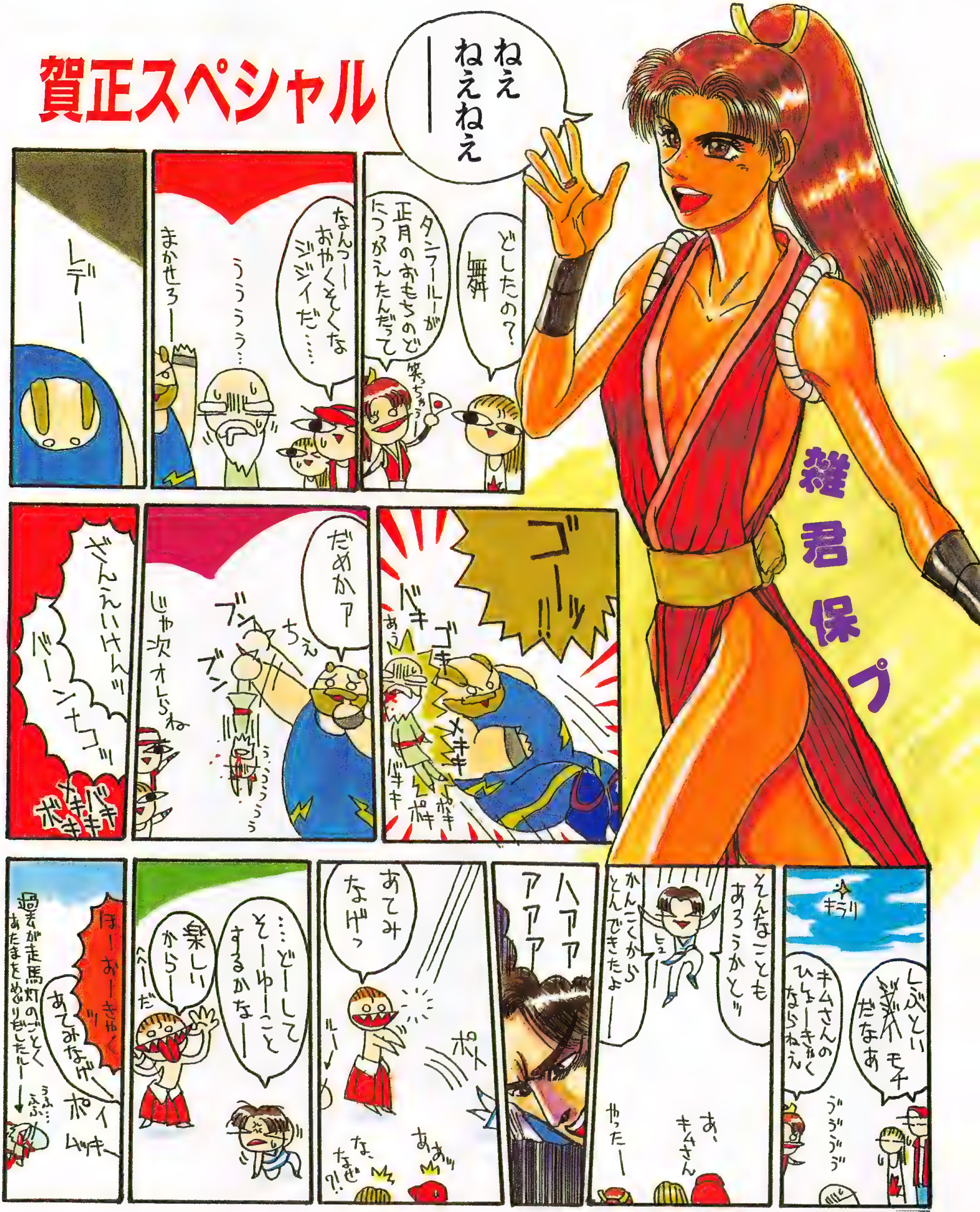


⬆（山口県　越後よしたかさん）
☆な、何？

餓狼SP、今回は新キャラとして、ギース様も使えるようになった。そのギースの強さの象徴として「当て身投げ」なる技がある。この技を友人が使う時必ず言う言葉がある。それは、「こんぶと」である。僕がこれを初めて聞いたとき、笑いころげてゲームができなかった。そんな友人は今日も「こんぶと」している。
P.S.時事ネタの上、あるCMを知らないとぜんぜん面白くない。知らない人スミマセン。
（群馬県　CS-1君）

賀正スペシャル

雑君保プ




ブルーン
ブルンブルン
ヒヒーン
さあ 各馬ゲートイン!! どうですか?解説のチンさん?
本命は ①ー⑦で 逃げの ザンエーハメマクリーニと ブリッツテイオーでしゅ
全財産かけてましゅ
ドン
さあ!! 各馬一斉スタート!
おおっ やはり①ザンエーハメマクリーニ 逃げる逃げる!
どんえーどんえー
餓狼特別（スペシャル）
馬場良好2000m
塩原利康
はっはー
そして 一馬身おいて 後方②ラブラブアンディー 追いすがるーっ!
アンディー♥
ボウッ
ゴー
ポイ
ポイ
ふがーっ
ふがーっ
⑧テツワンアテミ 当て身投げで 後方からせまる 競争馬を 投げまくり~!!
さあーーっ 最終 コーナー!!
ドドドドドドド
⑦ブリッツテイオー ラストスパート!! せまる~~~!!
ブリッツボール!
ドバーン
大穴だ~~~!!
⑥ネンキンファイターが ゴール前の大混乱の スキをついて 一着~~~!!
完

撃放伝説スペシャル

BY　古葉美一



餓狼伝説スペシャル大プレゼント

増刊恒例の読者大プレゼント！今回は業務用のポスターをはじめ、下敷き、レポートパッド、ジャンパーなど餓狼伝説特選グッズを一堂に集め、なんと160名の読者にプレゼントしちゃうぞ!! 160ページのアンケートハガキに希望のプレゼントの記号を記入のうえ、平成6年1月31日までに送ってね。

SNK Present

A. 餓狼伝説スペシャルポスター…10名



GAMEST Present

B. 餓狼伝説テリー・ジャンパー（赤）…2名
C. 餓狼伝説テリー・ジャンパー（青）…2名



D. 餓狼伝説スペシャル下敷き…30名



E. 餓狼伝説スペシャルレポートパッド…30名



F. 餓狼伝説スペシャルカンペンケース…30名

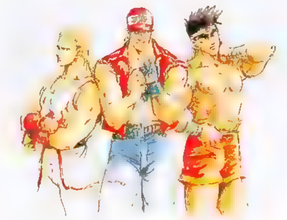


G. 餓狼伝説キーホルダー…50名



H. 餓狼伝説スペシャルネオジオカセット…3名
I. 餓狼伝説スペシャルビデオ…3名

ゲーメスト増刊餓狼伝説スペシャル



バナナもいいけど、餓狼もね。ウキ——ッ。
BY SNKウキキーズ

表紙イラスト：SNKオフィシャル

■平成6年1月17日発売　第9巻2号通巻106号
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋己代子
■編集長　石井ぜんじ　■編集チーフ　佐藤孔建
■編集担当デスク　大野純司
■編集スタッフ　猿渡雅史／二田祐樹
遊佐孝之／高橋修一／田村桂子
■編集デザインスタッフ　林　野吉／霜田和人
■ライティングスタッフ　C・LAN／KAL
FRS-N,O／TWL-DON／RIK君／
ももやん／ぴぐ／いなりん／K-GLD
田渕健康
■イラスト　大張正己（スタジオG-1）
SNK／藤原ひさし
■コミック　古葉美一／雑君保プ／塩原利康
■デザイン　（株）ベルデ
■制作協力　SNK

■発行所　株式会社　新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-14藤吉ビル
営業部　☎03(3293)9326
編集部　☎03(3293)9324
■印　刷　大日本印刷株式会社

餓狼伝説スペシャル編集後記



●今回は一歩退いて、少し休養しようと思ったら、余りもののチンが回ってきた。意外に面白いキャラでラッキー。(ぜんじ)

●ここのところたて続けに発売される増刊のラッシュ。めげずに買い続けてくれるとうれしいな。（C・LAN）

●今回はマジできつかった。仕事の合間などにへんなことを考えだしたりして、終わったな、って感じかな。（KAL）

●すぺしゃるぞうかんですぅ♡ぺーじがたりなかったです。れっぱだんはもっとけんきゅーします!!（わ〜い♡えぬおー）



●最近バカなことができなくて少々ユーウツな毎日をすごしている。年末は徹夜で街角パフォーマンスするしか！（Ⓓ）

●なんとか餓狼スペ増刊も完成!!さあって息抜きに近くのゲーセンにでも行ってみるかのぉ。（RIK君）

●この増刊のおかげで、1カ月以上もTRPGをやっていない。この溜まった鬱憤どこで晴らせばいいのだ！（Mo^2）

●街中で対戦を見ているとキムを強いから使っている的な感があって嫌である。勝つためだけにやって楽しい？(GLD)

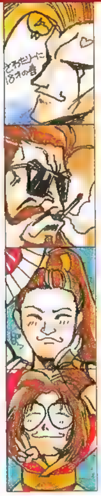


●攻略の原稿を書いたあともパターンが進化した、本誌で紹介できればうれしいが？　（不知火…以下略…いなりん）

●最近は家にこもって時間を費すことも少なく、旅行に明け暮れる日々です。旅は道連れ世は無情でしたっけ？（ぴぐ）

●ふぅ、何とかすべりこみで間に合った今回のアイランド。ヒトエに読者様の多量の投稿のおかげ。感謝!!（田渕健康）

●極限まで鍛え上げたヒッティングマッスルをもって餓えた狼どもを屠り去る。（世界兄キ投げ協会会長　オーガ高橋）



●NEO・GEO版の超必殺裏技野郎、リョウ・サカザキ。本邦初公開、リョウ操作一覧をじっくり見てほしい。（猿渡）

●人が失神するほど感動する本を作りたいという願いが通じてか、当誌担当の大野が湿疹(伝染性?)。助けてくれ〜。(佐藤)

●年末発売に向けての慌ただしいスケジュールでしたが、いつも応援してくれている人のため尽くしました。（ゆさっぴ）

●年末スケジュールの中、増刊号のために協力してくれた皆さん、ご苦労さまでした。(さてと、ぐっすり眠ろう。大野)

読者サービス部

読サビ戦隊ゲレンジャー
第3話 ドグマフランス支部の脅威!



ついにやりましたゲーメスト! 餓狼SP増刊発売記念限定商品 テリージャンパー発売決定だ!!
大好評につきテリーキャップも再販化決定!



テリジャン(赤)
[9800円 SS-53]
送料800円

テリジャン(青)
[9800円 SS-54]
送料800円

餓狼伝説2オリジナルキャップ
送料込み3800円(本体3000円) SS-22]



★実際の製品とは多少異なる場合があります。

餓狼SPビデオ
[7000円 GV-6]

テレカ
送料サービス



餓狼SPテリー
[1200円 SS-55]

餓狼SPアンディ
[1200円 SS-56]

餓狼SP東
[1200円 SS-57]

餓狼SPキーホルダー



キーホルダー
[580円 SS-65]
送料360円

テレカセット



餓狼伝説2テレカセットA
テレカ12枚(画面合成)+特製ケース
[1万5000円 SS-15]送料360円



餓狼伝説2テレカセットB
テレカ12枚(イラスト)+特製ケース
[1万5000円 SS-20]送料360円

94年度カレンダー絶賛発売中!!



餓狼2カレンダー
[1300円 SS-23]
送料400円(単品発送品)



ワーヒー2カレンダー
[1300円 A-8]
送料400円(単品発送品)

文具類



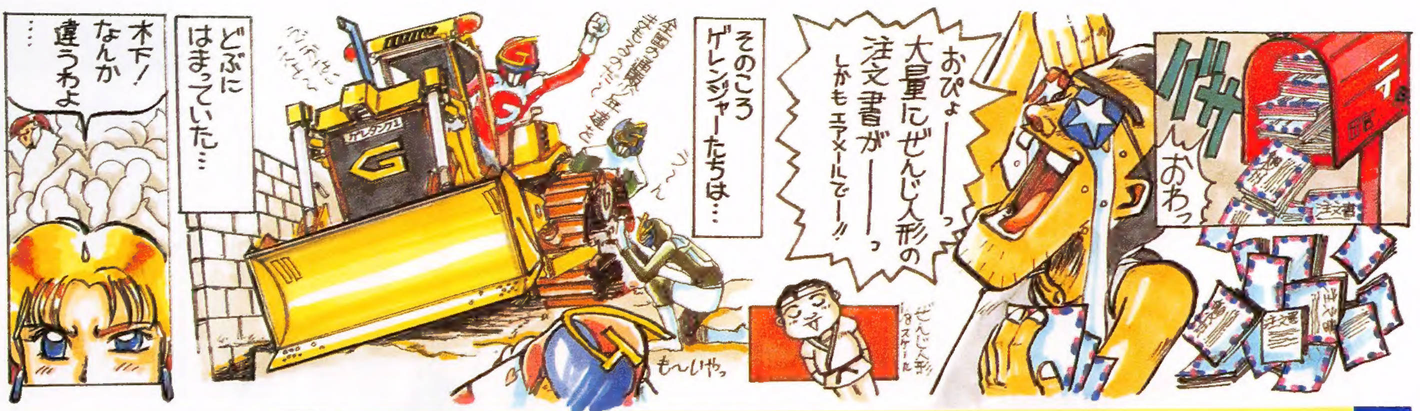
餓狼SPレポパ
[350円 SS-60]
送料1冊250円
2冊以上360円



餓狼SP下敷き
[280円 SS-66]
送料1枚175円
2枚以上250円



餓狼SPカンペン
[700円 SS-59]
送料1個250円
2個以上360円



コミックス 送料310円



餓狼伝説
[980円 GM-1]



餓狼2四コマ決定版
[580円 GM-4]

テレカ 送料サービス



MONDOテリー [1300円 SS-11]	大張餓狼伝説2 [1300円 GS-3]	織倉舞 [1300円 GS-1]	餓狼伝説2 [1200円 SS-3]	餓狼伝説 [1000円 SS-1]	餓狼SP東 [1200円 SS-57]	餓狼SPアンディ [1200円 SS-56]	餓狼SPテリー [1200円 SS-55]



餓狼コミック [1300円 GS-4]	バトルファイターズ [1300円 SS-19]	バトル東 [1300円 SS-18]	バトルアンディ [1300円 SS-17]	バトルテリー [1300円 SS-16]	MONDO舞 [1300円 SS-14]	MONDO東 [1300円 SS-13]	MONDOアンディ [1300円 SS-12]

読者サービス部通信販売心得の条

通信販売お申し込み方法

○サービス部の通信販売は、本誌の間に付いている、郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
○ご入金されてから商品のお届けまで20日から1カ月ほどかかります。
○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外、交換を受け付けません。
○価格はすべて税込みです。

送料

○ビデオ・LD・テレカは送料サービス。
◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。
(単品発送の商品は別扱いとなります)
例：餓狼SPビデオ……………送料サービス
餓狼SPカンペン………………250円
餓狼2テレカセット……………360円
餓狼2カレンダー……(単品発送品)400円
以上の商品を、一括注文された場合の送料は、760円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



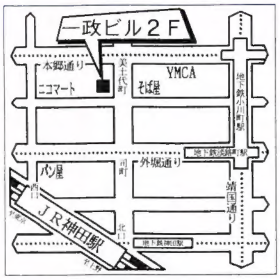
A・シャーペン&ボールペン★10点
C・古葉テレカ★20点
D・紗子テレカ★20点
E・クッション★60点

郵便振替口座番号：東京5-98420 ㈱新声社 読者サービス部
お問い合わせ先：03(3293)9326 (月-金：AM10:00-PM5:00)

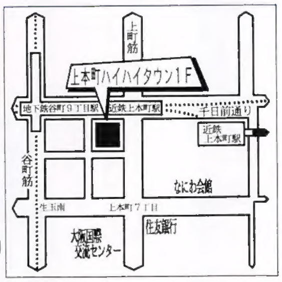
ゲ屋で買い物すると、メンバーズカードがもらえるぞ。みごとメンバーズになった人の家には愛のダイレクトメェルが届くのだ。さあ、今日から君もポストの前で監視ろう!

天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

●東京内神田店●
TEL03(3293)9325
FAX03(3293)9325
営業時間
12：00—19：00
月曜日定休日
〒101 東京都千代田区内神田1-15-2
一政ビル2F



●大阪上六店●
TEL06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11：00—19：00
第2月曜日定休日
〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F



☆1月24日から郵便料金が変更されますので、1月以降に注文してくれるときは、読者サービス部に電話で送料の確認をしてね。


The Future Is Now
SNK
100
THE 100MEGA SHOCK!
新製品
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

今、すべての格闘家たちに捧ぐ。



餓狼伝説 SPECIAL

がろうでんせつスペシャル

© SNK 1993

日々、闘いつづける者達よ。キミの拳は生きているか。キミの５感は研ぎ澄まされているか。キミに怒りはあるか。そして、キミの怒りは、誰に向けられているのか。己の弱さと正面から向き合う勇気を持ち、どんな時も自分自身の力を信じぬく強さを持て。本当の誇りの意味を知る者だけを、真の格闘家と認めよう。誰よりも熱い気持ちで夢を鍛えろ。愛を鍛えろ。 牙をむく一瞬のために……今、全ての格闘家たちに捧げる「餓狼伝説スペシャル」。体験はハートを磨いてくれる。

12月22日発売予定/希望小売価格 28,000円(税別)

餓狼伝説スペシャル No.106
平成6年1月17日発行 第9巻第2号通巻106号
発行人●加藤 博／編集人●高橋己代子
定価1280円



雑誌 03660-01 Printed in Japan
T1003660011286